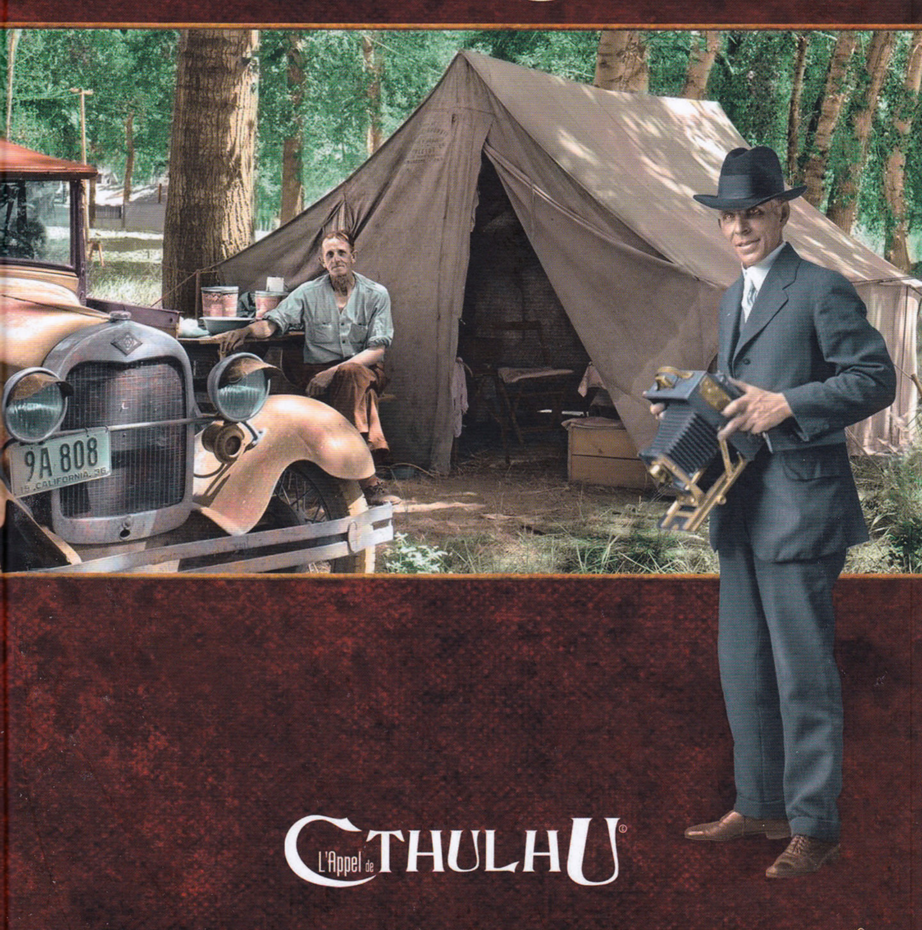
Philippe Auribeau

Le Manuel des Investigateurs



L'Appel de Cthulhu®

Éditions Sans-Détour





Créer un investigateur des Années 20

Les étapes de la création de votre investigateur

Voici le résumé de la création de votre investigateur :

1 Imaginer l'investigateur que vous souhaitez jouer
2 Choisir ses origines
3 Générer ses caractéristiques
4 Choisir son ou ses occupations
5 Choisir les événements marquants de son existence
6 Acheter ses compétences
7 Calculer ses valeurs dérivées
8 Déterminer sa personnalité
9 Déterminer son niveau de vie
10 Fignoler le tout

Le système de création avancée

Pourquoi un système de création avancée pour *L'Appel de Cthulhu* ? Au final, la réponse est simple : pour aller plus loin. Le but de ce manuel est de fournir une bible au joueur pour lui permettre de s'immerger plus encore dans cette période fabuleuse que constituent les années 20. Dans cette quête d'approfondissement de l'époque et du quotidien des investigateurs, il nous a semblé souhaitable de donner au joueur des outils destinés à créer un investigateur plus complet, plus vrai et plus réaliste. Véritablement intégré à son époque.

Cette méthode de création ajoute un certain nombre de paramètres (occupations multiples, personnalité, motivation, niveau de vie), qui restent toutefois en accord avec le processus de création décrit dans le livre de règles de *L'Appel de Cthulhu*.

De nouveaux personnages créés selon la méthode avancée de ce manuel seront par conséquent tout à fait compatibles avec d'autres personnages créés suivant les anciens procédés. De même, ce manuel pourra parfaitement être utilisé par des joueurs ayant déjà un investigateur, qu'ils pourront approfondir par petites touches durant le jeu en piochant des informations dans les pages qui suivent.

Jouer des équipes officielles ?

Certaines occupations, dont la majorité sont développées dans un dossier, sont très adaptées pour jouer un groupe partageant les mêmes buts. Ainsi, les agents du BOI, les détectives de l'Agence Pinkerton ou encore les enquêteurs du Vatican peuvent former un groupe spécialisé avec en son sein des différences notables.



Créer votre investigateur

La première partie de ce manuel vous guidera pas à pas pour vous permettre de créer votre investigateur pour *L'Appel de Cthulhu*, en fonction du style de jeu choisi par votre gardien. Vous serez amené à déterminer non seulement ses statistiques, mais vous pourrez également inventer son histoire personnelle, définir sa personnalité et choisir ses motivations. Enfin, vous trouverez dans ce chapitre un récapitulatif des compétences à consulter durant la phase de création, mais également pendant le jeu.

Penser votre investigateur

Avant de commencer la création proprement dite, il convient de se poser quelques questions. Quel personnage avez-vous envie de jouer ? Un professeur passionné par le folklore et les légendes, un officier de l'armée qui a servi dans les colonies ou un enquêteur privé, ancien moine, qui s'occupe des affaires dont personne d'autre ne veut entendre parler ? Vous n'avez que l'embarras du choix dans *L'Appel de Cthulhu*, car il vous est possible, au travers des occupations et des compétences, de créer votre investigateur tel que vous l'aurez imaginé. Vous pouvez d'ores et déjà feuilleter les pages consacrées aux occupations (pages 38 à 59), qui vous donneront une idée des professions typiques que l'on rencontre dans les années 20. Certaines occupations, considérées comme emblématiques ou particulièrement adaptées à un jeu d'enquête occulte, bénéficient d'un traitement en dossier, mais cela ne veut en aucun cas dire que les autres professions sont pénalisées.

Prenez le temps de réfléchir à votre investigateur et écoutez les recommandations du gardien qui saura vous guider en fonction du type de scénarios qu'il a l'intention de vous faire jouer.

Jouer en groupe

Le plus souvent, la table de jeu de *L'Appel de Cthulhu* sera composée de plusieurs joueurs. Pensez à vous concerter afin de créer un groupe qui soit cohérent, c'est-à-dire dont les personnages sont susceptibles de collaborer, en raison d'affinités ou sur une base de complémentarité. La diversité au sein d'une équipe d'investigateurs est souvent gage de succès. Un groupe composé uniquement de professeurs d'université pourrait rencontrer de gros soucis si le scénario comporte plusieurs scènes d'action, tandis qu'un groupe composé uniquement d'investigateurs « musclés » risque d'avoir du mal à résoudre une enquête délicate.

Les styles de jeu

L'Appel de Cthulhu vous propose trois styles de jeu qui chacun correspondent à une ambiance spécifique. En fonction de celui choisi pour la partie, la création de personnage sera légèrement différente. Le joueur disposera de plus ou moins de points pour acquérir les compétences et pourra obtenir des points d'Aplomb à la création. La table **Les styles de jeu**, p. 18 résume l'ensemble des différences à la création.

L'âge

L'un des premiers choix que vous aurez à faire sera de déterminer l'âge de votre investigateur. La méthode de création avancée se voulant plus réaliste, être jeune ou vieux aura des conséquences concrètes sur votre investigateur : les personnages plus jeunes bénéficieront de caractéristiques physiques plus élevées, tandis que les plus âgés traduiront leur expérience de la vie par des compétences plus développées.

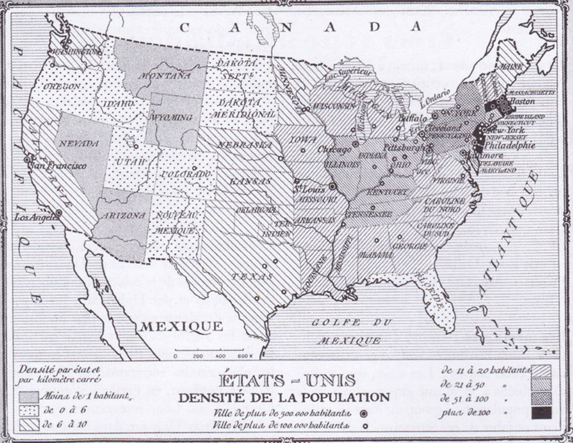
Choisir les origines de votre investigateur

Les États-Unis, dans les années 20, sont loin de constituer une nation monolithique où tous les individus vivent de la même façon et pensent à l'identique. Bien au contraire. Les années 20 voient s'entremêler des populations variées, issues de communautés différentes, tant par leur couleur de peau, leur nation d'origine, leur religion ou, même pour ceux dont les familles sont installées en Amérique depuis longtemps, par la région du pays dont ils sont issus.

La guerre de Sécession a laissé des traces dans l'inconscient collectif, et l'immigration massive ne va pas sans poser de menus problèmes de cohabitation. Le *National Origins Act* de 1924 limite drastiquement l'immigration, en particulier celle en provenance d'Europe de l'Est et d'Asie.

La population américaine vit majoritairement dans le nord, la densité des États du centre et du sud étant largement inférieure. Certains États, tels le Wyoming et les Dakotas, confèrent au désertique, tandis que d'autres, tels Rhode Island et le Massachussetts, se rapprochent des modèles européens.

Le panorama qui suit vous présentera les grandes lignes des régions des États-Unis et des populations qui y vivent, afin que vous puissiez choisir une origine pour votre investi-



Source : *Nouvelle Géographie Universelle*, Hachette 1922

gateur. Il n'a nullement l'ambition de proposer une étude sociologique, mais simplement de donner quelques tendances générales pouvant apporter un peu de profondeur à votre investigateur.

Les grandes zones des États-Unis

La Nouvelle-Angleterre : la population y est urbaine à 80 %, établie dans les grandes villes mais surtout dans les foyers industriels déjà anciens. C'est l'une des premières régions colonisées, et on y sent chez la population une fierté encore renforcée par la victoire du Nord contre le Sud au siècle dernier.

- *Villes principales* : Boston, Providence
- *États* : Connecticut, Maine, Massachussetts, New Hampshire, Rhode Island, Vermont

L'Atlantique moyen : urbain à 75 %, il se caractérise par de très grandes villes, qui sont aussi d'importants ports de débarquement pour le commerce, les immigrants et les centres industriels. La vie urbaine est concentrée dans ces grands centres. La population y est variée, et même bigarrée. On y ressent la fierté et l'idéalisme des premiers colons, mais aussi le poids des modes de vie des communautés immigrantes regroupées en quartiers entiers.

- *Villes principales :* New York, Philadelphie, Baltimore
- *États* : New York, New Jersey, Pennsylvanie

Le centre nord-est : la population y est urbaine à 60 %. Avec le développement plus récent des villes, on y trouve une population rurale dense aux côtés des grandes cités en plein essor. La fierté nordiste y est très présente, et cette région accueille d'ailleurs de nombreux membres des communautés noires du Sud.

- *Villes principales :* Chicago, Detroit, Milwaukee, Colombus
- *États* : Indiana, Illinois, Michigan, Ohio, Wisconsin

Le centre nord-ouest : urbaine à 35 %, cette région ne possède que peu de grandes villes, et reste essentiellement agricole. Sa vie s'organise le long des grands axes de transport que constituent les fleuves Mississipi et Missouri.

- *Villes principales* : Saint Louis, Saint Paul
- *États* : Dakota du Nord, Dakota du Sud, Iowa, Kansas, Minnesota, Missouri, Nebraska

L'Atlantique Sud : urbain à 30 %, cette part des habitants y est concentrée dans les quelques villes importantes de la région. La densité de population est plus élevée que dans les autres régions du Sud, notamment grâce à une agriculture prospère implantée depuis l'arrivée des colons et favorisée par un climat clément.

- *Villes principales* : Atlanta, Washington
- *États* : Delaware, Maryland, Virginie, Virginie Occidentale, Caroline du Nord, Caroline du Sud, Géorgie, Floride

Le centre sud-est : urbain à 25 %, il a vu ses terres se dépeupler suite au départ des anciens esclaves noirs. Plus que dans toute autre région des États-Unis, le racisme et le ressentiment envers les Noirs et les nordistes atteint des sommets.

- *Villes principales* : Birmingham, Jackson

Jouer un homme ou une femme ?

Dans les années 20, beaucoup de professions sont exclusivement masculines. Peu de femmes sont journalistes, professeurs ou enquêtrices. Par ailleurs, dans l'œuvre de Lovecraft, la femme est pour ainsi dire absente. Mais dans *L'Appel de Cthulhu*, sentez-vous libre de faire selon votre bon vouloir. Après tout, il n'est pas surprenant de voir une journaliste dont le père est directeur de journal, des aventurières de tous bords sillonner le monde, etc. Cela peut même être l'occasion de jouer des personnages hauts en couleur !

• *États* : Alabama, Kentucky, Mississipi, Tennessee

Le centre sud-ouest : urbain à 30 %, il reste marqué par les occupations française et espagnole. Ces États restent la plupart du temps ancrés dans le XIXème siècle, et assez éloignés de la politique fédérale, prêtant plus d'attention à ce qui se passe au Mexique ou à Cuba. L'Oklahoma ne devient officiellement un État que dans les années 20. Au Texas, le ressentiment lié aux guerres contre les Mexicains reste vivace.
• *Villes principales* : La Nouvelle-Orléans, Little Rock, Dallas
• *États* : Arkansas, Louisiane, Oklahoma, Texas

Les montagnes : encore faiblement peuplées, leurs territoires restent pour la plupart à l'état sauvage. Les États sont toutefois urbains à 35 %, une grande partie de la faible population se groupant dans les villes. Dans nombre de ces territoires, la vie se déroule encore comme au XIXème siècle. Leur population tend d'ailleurs à considérer les habitants des États de l'est avec mépris, et sont d'ailleurs rétribués par des sentiments analogues.
• *Villes principales* : Helena, Salt Lake City, Denver, Tucson
• *États* : Montana, Idaho, Wyoming, Colorado, Nouveau-Mexique, Arizona, Utah, Nevada

Le Pacifique : urbaine à 65 %, cette région est en plein développement, avec une concentration massive au sein de grandes villes, implantées sur les côtes et bénéficiant de ports immenses. La densité de population reste très basse, de nombreux territoires demeurant inexploités ou impraticables. On y observe plus que partout ailleurs un climat de tolérance et de respect, même si les problèmes sociaux et raciaux existent.
• *Villes principales* : Seattle, San Francisco, Los Angeles, Portland
• *États* : Californie, Oregon, Washington

La population

Dans les années 20, la population américaine est majoritairement constituée de Blancs, les Noirs n'en représentant que 10 %, les Asiatiques et les Indiens moins d'1 %.
Parmi cette population, près de neuf Américains sur dix sont nés sur le sol des États-Unis. Sur ce nombre, seuls 20 % sont nés de deux parents étrangers.

L'image d'une nation d'immigrants tend donc à se modérer dans les années 20. Une politique d'immigration sévère, basée sur des quotas, favorise les populations implantées depuis plusieurs générations au détriment des plus récentes.

Les WASP : la population blanche, d'origine anglo-saxonne et protestante (WASP), constitue aux yeux de tous la population « souche » des États-Unis (la population indienne étant habilement ignorée). Elle revendique un pouvoir de décision sur le pays, et ses membres occupent la majorité des postes-clés de l'administration. L'immigration en provenance d'Angleterre et d'Ecosse reste importante dans les années 20, mais ne pose que peu de problèmes d'intégration.

Les Allemands : de nombreux Allemands vinrent s'installer aux États-Unis dès les premiers temps de la colonisation, aux côtés des Français et des Hollandais. Ils constituent le deuxième groupe le plus important après les anglo-saxons, et leur répartition est raisonnablement homogène. On trouve les plus grandes communautés allemandes dans le nord-est, en particulier autour des Grands Lacs. Leur intégration réussie au sein des États-Unis est, dans les années 20, quelque peu remise en cause par le traumatisme de la Grande Guerre.

Les Irlandais : l'immigration irlandaise a été massive au XIXème siècle. Les catholiques ont fui en grande majorité la famine qui sévissait dans leur pays natal. Considérés bien souvent par les WASP comme une population non éduquée, aux habitudes décadentes, ils se regroupèrent dans des communautés fermées. Les Irlandais représentent 7,5 % de la population, et vivent majoritairement dans les villes de l'est (Boston et Philadelphie en particulier). Nombre d'entre eux conservent des liens étroits avec leur pays natal, où ils ont souvent laissé une partie de leur famille, et se montrent actifs lors des troubles opposant l'Irlande à la Couronne.

Les Italiens : les immigrés italiens constituent plus de 10 % du total des immigrants. Ils sont établis majoritairement dans les villes, en particulier dans les grandes métropoles de l'est (New York, Chicago). La plupart ont conservé, à l'image des Irlandais, un mode de vie et une culture liés à leur pays d'origine, qui se transmettent de père en fils. Catholiques, les Italiens s'opposent généralement aux décisions prises par le pouvoir WASP, en particulier la Prohibition. Paradoxalement, cette mesure restrictive permettra à de nombreux gangsters d'origine italienne d'acquérir puissance et célébrité en faisant fortune dans le trafic d'alcool.

Les Canadiens : ils constituent une communauté importante, répartie de façon inégale entre la Nouvelle-Angleterre pour les Canadiens français, et les États du Pacifique et du nord-est pour leurs homologues anglophones, qui sont également représentés en Floride. Dans les années 20, les



Ellis Island

Canadiens, comptant parmi les principaux pourvoyeurs d'alcool illégal, sont parfois sous le feu de critiques et dans le collimateur du gouvernement fédéral.

Les Scandinaves : les populations scandinaves, venues de Suède, de Norvège ou du Danemark, passent relativement inaperçues. La majorité des immigrants se sont établis comme cultivateurs dans les États septentrionaux.

Les Russes : ils constituent la majeure partie des juifs venus s'installer aux États-Unis. Plus que leur nation d'origine, c'est leur religion qui les unit et qui cimente leurs communautés. Quelques divergences apparaissent dans les années 20 en ce qui concerne l'accueil et l'assimilation des nouveaux immigrés juifs au sein des communautés existantes ayant considérablement assoupli leurs pratiques religieuses. Ils sont établis pour la plupart dans les villes de la côte atlantique.

Les communautés d'Europe de l'Est : de nombreux Européens venus des pays de l'Est se sont établis aux États-Unis, mais la politique des quotas met un frein à l'immigration de ces communautés. Au sein de celles-ci, on trouve une majorité de Polonais, mais aussi des Baltes (Lettons, Lithuaniens), des Yougoslaves, des Hongrois, etc. Traditionnellement, les immigrants d'Europe de l'Est s'établissent près des bassins miniers, majoritairement dans le nord et la région des Grands Lacs et des Appalaches.

Les Hispaniques : venus majoritairement du Mexique, parfois d'Amérique Centrale ou de Cuba, les Hispaniques ne sont pas reconnus dans les années 20 comme une communauté à part entière. Peu nombreux jusqu'alors, ils bénéficient durant la décennie de l'absence de quota sur l'immigration venue d'Amérique. Leur nombre quadruple en dix ans. On les trouve majoritairement dans les États du sud-ouest, où ils travaillent comme saisonniers dans les exploitations agricoles, ainsi qu'en Floride. C'est une population pauvre, qui subit souvent le souvenir récent des guerres entre le Mexique et les États-Unis. Au Texas, en particulier, le spectre d'Alamo pèse encore sur les relations entre Américains de souche et Hispaniques. Un autre groupe hispanique, implanté depuis longtemps aux États-Unis et issu de familles mexicaines prospères, mène une vie semblable aux *anglos* et ignore ou méprise la plupart du temps ses homologues pauvres.

Les Afro-Américains : ils représentent 10 % de la population et leur répartition est encore en pleine évolution. En effet, la majorité des Noirs vivant aux États-Unis quitte les États du sud, dans lesquels la ségrégation et le racisme font partie intégrante de la vie quotidienne, pour rejoindre les grands centres urbains du nord. Toutefois, les mouvements de population concernent essentiellement les jeunes hommes, le tout créant une baisse massive des naissances dans cette communauté. Les Afro-Américains constituent, avec les Indiens, la population la plus défavorisée du pays, et peinent à intégrer les grandes écoles comme à atteindre des postes prestigieux. Dans les années 20, toutefois, des mouvements de lutte contre la discri-

Valeur des caractéristiques

Caractéristique	Valeur tirage aléatoire	Valeur tirage semi-aléatoire
APParence	3D6	2D6+6
CONstitution	3D6	2D6+6
DEXtérité	3D6	2D6+6
FORce	3D6	2D6+6
TAIlle	2D6 + 6	2D6+6
EDUcation	3D6 + 3	3D6+3
INTelligence	2D6 + 6	2D6+6
POUvoir	3D6	2D6+6

mination se font entendre, soutenus par des réussites exceptionnelles en matière d'art et de musique (Harlem Renaissance et le jazz).

Les communautés asiatiques : bien que les immigrants asiatiques soient en général regroupés sous la même dénomination, il n'y a pas grand-chose en commun entre les populations chinoises et japonaises. Les Chinois, venus lors de la ruée vers l'or et du chemin de fer, ont vu très tôt leur immigration arrêtée. Leur population est majoritairement masculine, et en grande partie établie dans les villes, au sein de quartiers recréant les ambiances de leur nation d'origine. Les Chinatown atteignent des tailles respectables, constituant, comme à San Francisco, des enclaves où la loi américaine peine à se faire entendre. Les Japonais, quant à eux, sont moins urbanisés et s'efforcent d'acquérir des terres pour s'installer durablement. Cette volonté d'acheter des terres américaines est à l'origine de nombreux conflits, des voix s'élevant pour interdire purement et simplement ces acquisitions. Dans les années 20, l'immigration en provenance d'Asie est légalement à l'arrêt. Toutefois, une immigration clandestine importante, surtout chinoise, s'est mise en place à l'initiative des groupes mafieux tels que les Tongs.

Les Indiens d'Amérique : on ne compte que deux cent quarante-quatre mille *Native Americans* en 1920. La grande majorité est établie dans les États du centre et du sud-ouest : Oklahoma, Arizona, Nouveau-Mexique, Californie. Les Indiens, depuis le XIX[ème] siècle, furent poussés vers l'ouest par les nouveaux arrivants et regroupés dans des réserves où, bien souvent, s'installait un climat de détresse humaine. Des pensionnats destinées à christianiser les enfants virent le jour et entraînèrent, à grands renforts de sévices et de privations, les jeunes Indiens vers un abandon de leur mode de vie traditionnel. En 1924, l'*Indian Citizenship Act* accorde la nationalité américaine à tous les Indiens, mais cela ne change pas leur quotidien, constitué de misère, de maladie, de dépendance et de discrimination.
Principales tribus : Crow, Blackfeet, Sioux (nord), Seminole, Cheyenne (sud-est), Apache, Navajo (sud-ouest)

Générer les caractéristiques & attributs de votre investigateur

Après avoir mûrement réfléchi au concept de votre investigateur, choisi son âge et son origine, vous allez pouvoir déterminer ses aptitudes. Celles-ci sont séparées en deux paramètres : ses caractéristiques, qui constituent ses qualités naturelles, et ses compétences, qui représentent son savoir-faire. Ce chapitre s'intéresse aux caractéristiques.
Les caractéristiques sont au nombre de huit. Cinq représentent le physique : la Force, la Constitution, la Dextérité, la Taille et l'Apparence. Trois le mental : l'Education, l'Intelligence et le Pouvoir. Elles sont toutes exprimées sur une échelle allant de 3 à 21 pour les personnages humains.
Chaque caractéristique dispose également d'un attribut, qui est exprimé en pourcentage et calculé à partir d'elle.

Score des caractéristiques

Pour déterminer le score des caractéristiques, on utilise des dés à six faces. Trois méthodes vous sont proposées pour le définir :

Méthode aléatoire
C'est la méthode rapide. Il faut effectuer un tirage pour chaque caractéristique, comme indiqué dans l'encadré « Valeur des caractéristiques » ci-contre. On lance le nombre de dés indiqué pour chacune, et il suffit d'en additionner les résultats pour connaître le score.

Méthode semi-aléatoire
Avantage : des investigateurs plus équilibrés.
Inconvénient : différences moins marquées entre les investigateurs.
Cette méthode est très similaire à la méthode aléatoire, mais, à la différence de celle-ci, on lance 2D6 + 6 pour toutes les caractéristiques, sauf l'**Éducation**, qui se détermine avec 3D6 + 3.

Méthode de création avancée
Cette méthode est recommandée dans le cadre de la création d'investigateur avancée décrite dans ce manuel. Elle se veut plus réaliste, en prenant en compte l'âge des investigateurs, octroyant à des personnages jeunes des caractéristiques plus élevées, et à des investigateurs plus âgés davantage de compétences.
Dans cette méthode, les caractéristiques sont générées suivant l'une des deux possibilités indiquées ci-dessus (aléatoire ou semi-aléatoire), mais il est également possible de choisir de **répartir 100 points** entre elles, en respectant les valeurs maximales indiquées.

Score des attributs
Caractéristique correspondante x 5 %
A chaque caractéristique est associé un attribut, dont la valeur est un pourcentage égal à 5 fois celle de la caractéristique correspondante. Ces attributs permettent aux personnages d'accomplir des actions lorsqu'aucune compétence ne se prête à la situation, ou lorsqu'ils ne peuvent s'en remettre qu'à leurs aptitudes naturelles. Le score d'un attribut

ne peut pas dépasser 99 %. Attendez la fin de la création d'investigateur pour calculer les attributs, les caractéristiques seront amenées à changer en cours de route.

Caractéristiques & attributs détaillés

A quoi correspondent les huit caractéristiques et les attributs attenants ? A quoi vont-ils vous servir en cours de jeu ? Ci-après, vous trouverez les réponses à ces questions pour chacune d'entre elles.

• *APParence*

Tirage : 3D6 Humain ordinaire : 9-12
Minimum : 3 Maximum : 18

Cette caractéristique représente le charme, la beauté et le sex-appeal de votre investigateur. L'Apparence représente la première impression que l'on a d'un individu. Elle ne reflète que ce qu'il est possible de voir dans un miroir, mais n'influe pas sur l'aptitude au commandement ou sur le charisme personnel de l'individu.

Prestance (APP x 5 %)
La Prestance peut être utilisée conjointement avec toutes les compétences relationnelles lorsque votre investigateur tente de produire une bonne impression sur son interlocuteur. C'est notamment le cas lorsqu'il souhaite jouer de son physique quand il tente de séduire une personne du sexe opposé, d'en imposer au chef de la tribu locale, ou tout simplement de gagner un concours d'élégance.

• *CONstitution*

Tirage : 3D6 Humain ordinaire : 9-12
Minimum : 3 Maximum : 18

La Constitution représente la santé, la vigueur et la vitalité de votre investigateur. Elle permet de déterminer combien de temps il peut survivre lorsqu'il se noie ou qu'il suffoque. Elle sert également à mesurer la résistance aux empoisonnements et aux maladies. Les investigateurs ayant une Constitution élevée possèdent généralement plus de Points de Vie et supportent mieux les blessures et les attaques.

Endurance (CON x 5 %)
L'Endurance permet à votre investigateur de tenir le choc lors d'une activité physique soutenue, comme courir un marathon. Elle lui permet également de résister à la douleur ou à la fatigue. Si les investigateurs passent trois semaines dans une région inhospitalière, il leur sera nécessaire d'être endurants afin de ne pas s'épuiser et d'arriver à bon port en forme plutôt que d'être tout juste bons pour une hospitalisation d'urgence.

• *DEXtérité*

Tirage : 3D6 Humain ordinaire : 9-12
Minimum : 3 Maximum : 18

Les investigateurs qui possèdent un score élevé dans cette caractéristique sont plus rapides, plus agiles et plus adroits que les autres. La Dextérité permet notamment de déterminer l'ordre d'action des personnages en cours de combat. Agir le premier est souvent salvateur : cela permet d'avoir l'opportunité de désarmer ou de mettre hors d'état de nuire un adversaire avant que celui-ci ait eu le temps de réagir.

Agilité (DEX x 5 %)
L'Agilité peut être utilisée conjointement avec les compétences d'Action ou de Savoir-faire lorsque la précision des mouvements est en jeu. Elle peut également servir à définir si votre investigateur réussit à se rattraper à quelque chose lors d'une chute, ou s'il parvient à rester debout en pleine tempête ou sur une surface glissante comme un bloc de glace flottant.

• *FORce*

Tirage : 3D6 Humain ordinaire : 9-12
Minimum : 3 Maximum : 18

La Force indique la puissance musculaire de votre investigateur. Elle permet d'estimer quelles charges il peut soulever, pousser, tirer. Cette caractéristique a une grande influence sur les dommages qu'il pourra infliger en combat à mains nues ou avec une arme blanche, car elle détermine partiellement l'**Impact**.

Puissance (FOR x 5 %)
La Puissance permet, en combat, de gérer les immobilisations, les étranglements et autres prises. Elle peut également être très utile pour gérer les concours de force, comme les bras de fer.

• *TAIlle*

Tirage : 2D6 + 6 Humain ordinaire : 13-15
Minimum : 8 Maximum : 18

Cette caractéristique est la combinaison de la taille et du poids de votre investigateur. La Taille sert également à déterminer les Points de Vie et l'Impact. Le rapport taille/poids moyen de l'époque est de 1,75 m pour 77 kg pour un homme, et de 1,62 m pour 62 kg pour une femme. Avec un tel rapport, votre investigateur est bien proportionné, mais rien n'empêche de jouer un grand maigre ou un petit gros.

Corpulence (TAI x 5 %)
La Corpulence permet de savoir si quelqu'un peut regarder par-dessus un obstacle, se glisser dans une ouverture exiguë, ou s'il se fait remarquer à plat ventre

Si le tirage ne vous convient pas...

Dans le cas d'un tirage des caractéristiques aléatoire, vous pouvez vous retrouver avec des scores ne correspondant pas du tout à l'idée que vous vous faisiez de votre investigateur. Si vous souhaitiez interpréter un professeur d'université, et que les scores en INT et en EDU sont ridiculement bas, un problème de cohérence risque de se poser. Dans ce genre de situations, plusieurs solutions sont possibles :

- **Composer avec le hasard** : Avant d'envisager de modifier les caractéristiques de votre personnage, essayez de voir si ces caractéristiques hors normes ne peuvent pas donner une certaine originalité, un cachet particulier à votre investigateur. Par exemple, un professeur d'université ayant une EDU limitée mais une APP élevée pourrait avoir fait carrière en faisant jouer ses relations et son charisme plutôt que ses compétences professionnelles. Si vous souhaitez incarner un militaire et obtenez des valeurs de DEX et de CON inférieures à la moyenne, vous pourrez considérer que votre personnage est un vétéran de la Première Guerre mondiale souffrant d'importantes séquelles physiques dues à l'exposition aux gaz. Bref, plutôt que d'être une limitation, des caractéristiques inhabituelles peuvent très bien renforcer la personnalité de votre investigateur.

au milieu d'un groupe. Elle peut aussi être utilisée conjointement avec les compétences relationnelles pour impressionner, ou en combat pour les bousculades, ruades et autres actions faisant appel à la masse ou à la taille.

• *EDUcation*

Tirage : 3D6 + 3 Humain ordinaire : 13-15
Minimum : 6 Maximum : 21

L'Éducation mesure les connaissances formelles et factuelles que possède votre investigateur. Elle quantifie des informations, et non l'intelligence qui permet de les exploiter. Un score de 14 en EDU correspond généralement à une personne titulaire du baccalauréat ou de son équivalent (High school diploma). Un score supérieur indique quelques années de plus sur les bancs de l'université. Globalement, on peut considérer qu'un point en EDU équivaut à une année de cursus scolaire. Cependant, un autodidacte peut très bien avoir une EDU élevée sans avoir fait de longues études.

Connaissance (EDU x 5 %)
La Connaissance de votre investigateur représente sa culture générale, ses connaissances triviales. Tout le monde possède des bribes de connaissances sur toutes sortes de sujets. Il est possible de savoir si l'on peut mettre de l'acide sulfurique dans de l'eau sans avoir étudié la chimie, de se souvenir de la géographie du Tibet sans être géographe ou de savoir combien de pattes possèdent les arachnides sans être un entomologiste. Un test de Connaissance ne pourra fournir que des informations très générales sur un sujet, et ne remplace pas un test d'une compétence spécifique.

• *INTelligence*

Tirage : 2D6 + 6 Humain ordinaire : 12-14
Minimum : 8 Maximum : 18

L'Intelligence représente les facultés d'apprentissage, de mémorisation et d'analyse de votre investigateur, ainsi que l'acuité avec laquelle il perçoit son environnement.
Si le score en Intelligence semble être en contradiction avec une autre caractéristique, cela peut être l'occasion de renforcer la personnalité de l'investigateur. Par exemple, un investigateur avec une INT faible et une EDU élevée pourrait être un professeur pédant ou un champion des jeux de culture générale, un individu qui connaît beaucoup de choses, mais qu'il ne comprend pas vraiment. A l'inverse, une INT élevée et une EDU faible pourraient caractériser un individu ignorant, comme un garçon de ferme qui vient juste d'arriver dans la grande ville, mais pas dépourvu de jugeote.

A quoi correspondent les caractéristiques de mon investigateur ?

Tout en muscle ou sec et nerveux ? Petit gros ou grand maigre ? Inspirez-vous des jalons donnés ci-dessous pour mieux cerner et décrire votre investigateur. Indiquez le qualificatif choisi à côté de la caractéristique concernée, qui vous permettra de définir votre personnage. Le premier qualificatif fournit en général une bonne illustration de la caractéristique.

Il sera toujours préférable de dire au cours du jeu : « *Laisse-moi enfoncer la porte, je suis suffisamment costaud pour y arriver* » que « *Il vaut mieux que mon investigateur le fasse, il a une Force de 14 alors que le tien n'a que 11* ».

Avant de choisir le qualificatif, il est recommandé d'attendre la fin de la création d'investigateur, sous peine de voir votre fiche de personnage s'enrichir de nombreux trous. En effet, des changements notables sont susceptibles d'intervenir et de modifier les caractéristiques...

Selon chaque caractéristique

Apparence

3-5	Hideux, difforme, repoussant, visage cousu de cicatrices
6-8	Disgracieux, négligé, laid
9-12	Ordinaire, passe-partout, traits communs
13-15	Beau, distingué, attirant, visage agréable
16-18	Magnifique, à tomber par terre, traits parfaits, mannequin, élégant, plein de prestance

Constitution

3-5	Souffreteux, malade en permanence, tuberculeux, asthmatique
6-8	Maladif, faiblard, vite fatigué, peu endurant
9-12	Ordinaire
13-15	Résistant, costaud, endurant, sportif
16-18	Increvable, sportif de haut niveau, marathonien, jamais malade

Dextérité

3-5	Empoté, tremblotant, aucune coordination
6-8	Maladroit, malhabile, gauche, mouvements peu coordonnés
9-12	Ordinaire
13-15	Adroit, habile, bon danseur
16-18	Félin, magicien, pickpocket, danseur professionnel, gracieux, réflexes remarquables

Force

3-5	Chétif, musculairement déficient, très faible, rachitique
6-8	Faible, mou
9-12	Ordinaire
13-15	Fort, costaud, bien bâti, musclé
16-18	Herculéen, brute, haltérophile, lutteur professionnel, culturiste

Taille

8-12	Petit et bien proportionné, taille moyenne et maigre, grand échalas très maigre
13-15	Taille et corpulence moyennes, petit gros, grand maigre
16-18	Grand et charpenté, petit obèse, de taille moyenne trapu ou gras

Éducation

6-8	Inculte, sait à peu près lire et écrire. École primaire (Elementary School)
9-12	Eduqué, dispose des bases indispensables. Collège, avec brevet ou CAP (Junior High School)
13-15	Instruit, dispose de bonnes connaissances générales. Lycée, avec baccalauréat (Senior High School)
16-18	Cultivé. Dispose de connaissances poussées. Études universitaires avec une licence, une maîtrise, un DEA, un DESS ou un master (Undergraduate Studies et Graduate Studies)
19-21	Érudit. A fait de longues études, avec peut-être un doctorat (Post-graduate Studies)

Intelligence

8-9	Simplet, idiot, sans espoir, mentalement déficient (QI de moins de 80)
10-11	Lent, peu doué, capacités d'apprentissage limitées, infantile (QI de 80-90)
12-14	Ordinaire (QI de 90 à 120)
15-16	Intelligent, débrouillard, apprend vite, doué, ira loin (QI de 120-140)
17-18	Génial, capacités supérieures, difficile à suivre, surdoué (QI de 140 et plus)

Pouvoir

3-5	Esprit faible, très influençable, extrêmement manipulable, superstitieux
6-8	Influençable, démotivé, découragé
9-12	Ordinaire
13-15	Volontaire, motivé, borné, peu influençable
16-18	Inébranlable, volonté de fer, difficilement manipulable

Intuition (INT x 5 %)
L'esprit humain perçoit beaucoup de choses inconsciemment. A un moment ou un autre, l'individu a une idée, sans forcément en saisir la raison ou l'origine. Sans en être conscient, il vient d'assembler toutes les informations nécessaires pour comprendre un problème et trouver une solution. Conjuguée à une compétence académique ou technique, l'intuition peut améliorer les résultats d'une tâche.
Elle peut également permettre à votre investigateur d'aborder un problème sous un autre angle. Ainsi, un test d'Intuition peut s'avérer utile si vous, en tant que joueur, n'avez plus d'idée, ou si vous séchez sur un problème. De même, il sera possible de déterminer si votre investigateur a eu l'idée d'emporter un équipement spécifique ou non.

• ***POUvoir***

Tirage : 3D6 *Humain ordinaire : 9-12*
Minimum : 3 *Maximum : 18*

Cette caractéristique mesure la volonté, ainsi que l'aptitude à employer la magie et les divers pouvoirs paranormaux. Elle n'a rien à voir avec l'ascendant sur les autres. La quantité de Pouvoir ou de Points de Magie (qui découlent directement du Pouvoir) mesure également la résistance aux attaques magiques et hypnotiques.

Volonté (POU x 5 %)
C'est la force d'âme de votre investigateur. Elle permet de résister aux influences, de ne pas se faire baratiner, de contrecarrer l'hypnose, ou encore de vaincre ses peurs. Un test de Volonté peut aussi permettre de déterminer si votre investigateur, quand sa raison vacille, ou quand il cède à la panique, arrive à reprendre ses esprits, à se maîtriser.

Déterminer le cheminement professionnel de votre investigateur

Une fois les statistiques liées aux caractéristiques déterminées, il vous faudra déterminer ce que fait votre investigateur dans la vie. Cela consistera à choisir la ou les occupations auxquelles votre personnage s'est consacré durant son existence.

Choisir ses occupations

L'occupation de l'investigateur permet de déterminer un certain nombre de choses, comme sa profession actuelle, son niveau de vie, ses cercles d'influence, mais aussi d'acquérir des « particularités », donnant de la couleur au personnage. Il est important de bien choisir l'occupation **actuelle** de votre investigateur, surtout lorsque l'on joue dans les années 20, car bien souvent celle-ci est synonyme de rang social, de manière d'être, voire implique un code vestimentaire qui en est le reflet !
Les règles avancées de ce manuel permettent l'accès à un grand nombre d'occupations, parmi lesquelles vous trouverez à coup sûr celle que vous souhaitez voir embrasser par votre investigateur.

Occupations multiples
La profusion d'occupations vous fera peut-être regretter de ne pouvoir en choisir plusieurs pour votre investigateur. Afin de rendre cela possible, les règles de création avancées donnent accès à votre investigateur à plusieurs occupations au lieu d'une seule. La vie de celui-ci est divisée en « périodes », chacune dotée d'un nombre plus ou moins important en fonction de son âge. Ainsi, un investigateur âgé de 50 ans pourra choisir jusqu'à cinq occupations différentes, tandis qu'un autre, âgé de 20 ans, sera limité à deux. Il n'est bien entendu pas obligatoire de diversifier son personnage. Votre investigateur de 50 ans pourra, si vous le souhaitez, n'avoir été que professeur d'université. Il vous suffira alors de cumuler toute l'expérience des cinq périodes et de la répartir entre ses dix compétences d'occupation. Il reste qu'avant d'être professeur, votre investigateur a sans doute été étudiant, voire militaire, etc.

Dès lors, laissez libre cours à votre imagination. Votre investigateur a pu embrasser plusieurs carrières dans sa vie, n'hésitez pas à lui inventer une existence riche en rebondissements. Cela lui confèrera un caractère d'unicité et rendra encore plus plausible sa plongée dans l'aventure.
Vous pourrez indiquer sur votre feuille de personnage le cheminement professionnel de votre investigateur. Il est d'ailleurs possible que ce dernier, au moment où commence le jeu, soit impliqué dans deux occupations ou plus (avocat et détective par exemple, gangster et écrivain, etc.).

La compétence de profession
Les occupations comportent une liste de compétences représentatives de la profession. Pour justifier d'occuper ce métier de façon professionnelle, il vous faudra, parmi les compétences proposées, en choisir une qui définira la « spécialité » de l'investigateur. La seule condition qu'implique ce choix est que cette compétence ait un niveau d'au moins 60 %. Dans le cas d'occupations multiples, il convient de compter plusieurs compétences à un niveau de 60 %. Certaines occupations possèdent par ailleurs des listes de compétences assez proches, qui indiquent que le passage entre elles est raisonnablement facile (passer de policier à détective, par exemple).

• **Moduler les caractéristiques** : Avec l'autorisation du gardien, vous pouvez transférer jusqu'à 10 points entre les différentes caractéristiques principales. Cela permet de corriger le hasard afin d'adapter les caractéristiques au concept du personnage. Cette méthode ne permet pas de diminuer une caractéristique en dessous de 6, ni de l'augmenter au-delà de 18 (à l'exception de l'EDU, qui peut aller jusqu'à 21).
• **Recommencer** : Si vraiment les scores obtenus la première fois ne correspondent absolument pas au concept que vous avez imaginé, vous pouvez, avec l'autorisation du gardien, effacer toutes les valeurs du premier tirage et en recommencer un nouveau.
• **Utiliser finalement la méthode de répartition de points** : Cette méthode, bien qu'elle ne permette pas d'obtenir grâce à de bons jets de dés un investigateur exceptionnel, présente l'avantage de faire véritablement coller les scores à l'image que vous avez échafaudée.



Comme vous pourrez le remarquer, les personnages emblématiques de l'époque apparaissant dans les encadrés **Dramatis Personae** ont été choisis également en raison de leur versatilité.
Pensez que Charles Lindbergh, par exemple, peut être rangé dans les occupations aviateur, écrivain, scientifique…

Les styles de jeu

Horreur lovecraftienne

Méthode avancée
Points de compétences par Période : 90 (OCCupations) + 45 (Passe-Temps)

Tranche d'âge	Périodes	Points de compétences	Effet sur les caractéristiques
15-25	2	2 x 90 (OCC) + 90 (PT)	0
26-35	3	3 x 90 (OCC) +135 (PT)	+1 EDU -2 PHY
36-45	4	4 x 90 (OCC) +180 (PT)	+2 EDU -5 PHY
46-60+	5	5 x 90 (OCC) + 225 (PT)	+3 EDU -8 PHY

Pour rappel, les deux méthodes du livre de règles de *L'Appel de Cthulhu* :
Méthode 1 : EDU x 20 et INT x 10
Méthode 2 : 320 et 150 points

• Points d'Aplomb : aucun en dehors de ceux disponibles dans les occupations.

Investigation occulte

Méthode avancée
Points de compétences par Période : 140 (OCCupations) + 70 (Passe-Temps)

Tranche d'âge	Périodes	Points de compétences	Effet sur les caractéristiques
15-25	2	2 x 140 (OCC) + 140 (PT)	0
26-35	3	3 x 140 (OCC) + 210 (PT)	+1 EDU -2 PHY
36-45	4	4 x 140 (OCC) + 280 (PT)	+2 EDU -5 PHY
46-60+	5	5 x 140 (OCC) + 350 (PT)	+3 EDU -8 PHY

Pour rappel, les deux méthodes du livre de règles de *L'Appel de Cthulhu* :
Méthode 1 : EDU x 30 et INT x 15
Méthode 2 : 480 et 225 points

• Points d'Aplomb : 1 point pour chaque investigateur, qui reflète son expérience des situations de stress, en plus de ceux disponibles dans les occupations.

Aventures Pulp

Méthode avancée
Points de compétences par Période : 180 (OCCupations) + 90 (Passe-Temps)

Tranche d'âge	Périodes	Points de compétences	Effet sur les caractéristiques
15-25	2	2 x 180 (OCC) + 180 (PT)	0
26-35	3	3 x 180 (OCC) + 270 (PT)	+1 EDU -2 PHY
36-45	4	4 x 180 (OCC) + 360 (PT)	+2 EDU -5 PHY
46-60+	5	5 x 180 (OCC) + 540 (PT)	+3 EDU -8 PHY

Pour rappel, les deux méthodes du livre de règles de *L'Appel de Cthulhu* :
Méthode 1 : EDU x 40 et INT x 20
Méthode 2 : 640 et 300 points

• Points d'Aplomb : 2 points pour chaque investigateur, qui reflètent son habitude des situations tendues, en plus de ceux disponibles dans les occupations.

Définition des occupations

Les cent vingt occupations proposées dans ce manuel sont toutes présentées de la même manière, si l'on excepte les « grands formats » emblématiques :

Les compétences typiques

Pour chaque occupation sont indiquées les compétences typiques : ce sont les compétences disponibles à l'achat avec les points réservés aux compétences d'occupation. Vous pouvez très bien ne pas toutes les acquérir et vous contenter de celles qui vous semblent intéressantes. C'est également dans cette liste qu'il faudra choisir la compétence définissant la spécialité de l'investigateur.

Le niveau de vie

Plutôt que par des chiffres en dollars, les revenus des professions sont définis par des niveaux de vie typiques, qui indiquent ce que peuvent se permettre les investigateurs. Bien sûr, toutes sortes de situations atypiques peuvent être envisagées par les joueurs et le gardien.

Ces niveaux de vie sont au nombre de cinq : Indigent, Pauvre, Classe moyenne, Aisé et Riche. Ils sont décrits en détail dans ce manuel, dans la partie consacrée à la vie quotidienne (page 290).

Pour la plupart des occupations est indiquée une fourchette de niveau de vie. C'est au joueur et au gardien de déterminer ensemble quel sera celui de l'investigateur, en fonction de sa profession, de son histoire, etc.

Des cas atypiques peuvent être envisagés, là encore. Pourquoi ne pas imaginer un riche héritier devenu pompier par passion, ou un écrivain célèbre et reconnu devenir détective privé suite à un drame personnel ?

Les particularités

Lorsque l'on pratique une profession, on acquiert des savoirs spécifiques, des habitudes, ou l'on est amené à s'intéresser à certains domaines. Cela est représenté dans les occupations par les particularités, qui procurent soit un bonus, soit une compétence spécifique.

Plusieurs particularités sont proposées par occupation, mais il n'est possible d'en choisir qu'une seule par investigateur. A noter que si vous le désirez, vous pouvez très bien ne pas en prendre.

Dans le cas d'occupations multiples, vous devrez choisir une seule particularité parmi celles indiquées dans les diverses occupations de votre investigateur.

Une particularité peut être :

• Une compétence unique, qui est acquise à un niveau de 50 + 1D20 %. Il est possible d'augmenter son niveau grâce aux points réservés à l'achat des compétences d'occupation. Cette

compétence « parle d'elle-même », aucune définition n'est fournie. Si le gardien est d'accord, vous pouvez également choisir, au lieu d'une seule, deux compétences uniques disponibles dans vos occupations passées et présente. Dans ce cas, ces compétences auront un niveau de 25 + 1D10 %.

- Un bonus de compétence de 10 %, qui s'applique à une compétence précise ou à une situation. Il peut concerner une catégorie complète, mais en ce cas, il est accompagné d'une restriction. Ce bonus ne permet pas de dépasser le niveau maximum de 99 %.
- Un bonus de caractéristique, ou d'Aplomb, de 1 point. Si vous choisissez un bonus de caractéristique, celui-ci est susceptible de modifier le calcul des valeurs dérivées.

Les cercles d'influence

Tout le monde a des amis, des relations professionnelles, connaît des gens, qui eux-mêmes connaissent d'autres personnes. Les cercles d'influence dans *L'Appel de Cthulhu* représentent ce réseau relationnel que possède votre investigateur, et donc les personnes plus ou moins proches qu'il peut contacter pour obtenir des informations ou de l'aide.

Ils ne désignent cependant pas directement des personnes, mais plus des milieux socioprofessionnels au sein desquels votre investigateur a l'habitude, ou non, d'évoluer.

Il est tout à fait possible de modifier les cercles proposés pour une occupation, ou de piocher dans plusieurs occupations dans le cas d'un choix d'occupations multiples. La répartition en trois niveaux sera toutefois conservée.

Par exemple, un artiste ayant trouvé la gloire et la fortune pourra sans doute évoluer aisément dans le gotha, alors que celui qui écrit seul dans sa chambre de bonne connaîtra au mieux d'autres artistes.

Les cercles d'influence, au nombre de trois, sont donnés pour chaque occupation dans l'ordre suivant : proche, éloigné et opposé. Tout cela se fera bien entendu en concertation avec votre gardien, qui pourra, s'il trouve votre historique bien construit et propice au jeu, vous offrir un ou plusieurs cercles d'influence supplémentaires.

Proche

Attitude : Acquis

« *Hello Westley, comment ça va depuis la dernière fois ?* »

Le cercle des relations proches est celui dans lequel votre investigateur a l'habitude d'évoluer, dont il fait lui-même peut-être partie. Il en connaît les rouages et a sans doute déjà eu affaire à pas mal de confrères. Il maîtrise parfaitement les codes sociaux qui le régissent.

Éloigné

Attitude : Favorable

« *Je vous appelle de la part de Westley, pour vous demander…* »

Le cercle des relations éloignées est composé de connaissances de celles du cercle proche. Votre investigateur ne les connaît pas directement, mais peut facilement entrer en contact avec elles grâce à ses propres relations. Il n'est pas très à l'aise avec les codes sociaux de ce milieu, bien qu'il en maîtrise les grandes lignes.

Opposé

Attitude : Défavorable

« *Attendez avant de raccrocher, j'ai un arrangement intéressant à vous proposer* »

C'est le cercle situé aux antipodes de celui que votre investigateur a l'habitude de fréquenter. Il ne connaît personne, même par relation, et n'a aucune recommandation pour prendre contact. Il n'en connaît pas les règles et les usages, et nourrit sans doute une certaine appréhension à l'idée d'y être confronté.

Ennemi

Attitude : Hostile

« *J'aurai ta peau, fumier !* »

Ce cercle n'est pas accessible à la création de l'investigateur, mais il est important de le mentionner. En effet, les investigateurs peuvent se faire des ennemis des cours des scénarios, comme une secte, une organisation, ou se mettre à mal avec un milieu socioprofessionnel et être « grillé » dans celui-ci.

L'équipement fétiche

« Les bons outils font les bons ouvriers ». Ce vieux proverbe, qui a un fond de vérité, pourrait parfaitement s'appliquer à l'équipement fétiche de votre investigateur. C'est un équipement qu'il a l'habitude de manipuler, avec lequel il se sent à l'aise, et qui de fait lui procure un bonus de 10 % à ses actions lorsqu'il a la possibilité de l'utiliser.

Chaque occupation propose un équipement fétiche par défaut. Il est tout à fait possible, et même recommandé, de personnaliser ou modifier celui-ci en concertation avec le gardien. Si votre investigateur a choisi plusieurs occupations, il devra sélectionner un équipement fétiche parmi ceux proposés dans ces occupations.

Le Profil type

Pour chacune des vingt catégories d'occupations est proposé un Profil type, c'est-à-dire un investigateur partiellement finalisé d'un point de vue statistique. C'est un personnage typique de *L'Appel de Cthulhu*, dont il suffit de compléter la fiche pour se l'approprier en quelques minutes à peine.

Les Profils types ne sont pas une méthode de création à part entière, mais ils offrent une alternative pour obtenir un personnage rapidement, soit en cours de partie si votre investigateur venait à mourir, soit lors d'une partie improvisée pour créer un groupe rapidement. Si vous choisissez l'occupation qui leur sert de support, vous êtes évidem-

Les milieux

Anarchistes

C'est le milieu des révolutionnaires, des groupuscules politisés (communistes, fascistes, etc.). A la limite de la pègre, ils trempent dans des attentats, le trafic d'armes, la contrebande, et de manière générale dans tout ce qui peut fournir des fonds à leur mouvement. Mais on trouve parmi eux des idéalistes et intellectuels pour qui le système en place doit être éradiqué pour faire place nette pour un monde meilleur.

Business

C'est le milieu de la finance, de la banque et des « barons » de l'industrie. On y trouve les grosses fortunes de l'industrie, les héritiers des empires familiaux, les experts en cours de la bourse et les as de l'espionnage industriel. Certains sont des mécènes ou organisent des expéditions pour leur prestige ou, plus rarement, par simple philanthropie.

Cinéma

C'est le milieu des salles obscures, des studios surpeuplés et des acteurs et réalisateurs-stars. Le cinéma vit une révolution dans les années 20, et ceux qui évoluent dans ce milieu connaissent à merveille ses codes, ses manœuvres et ses à-côtés parfois peu reluisants.

Cultes

C'est le milieu des congrégations religieuses, des temples spirites, et autres cercles ou sectes. Tous ont un réseau de fidèles croyants et une caisse bien remplie. Certains sont néanmoins intègres dans leur démarche, et comptent même parmi leurs fidèles des gens influents.

Culturel

C'est le milieu des galeries, des beaux-arts, de la musique et des salles de concerts. Des agents et des patrons de salle ont une approche mercantile, alors que les artistes, pour la plupart, n'ont que l'art en tête. Argent, drogue, jolies filles autant de dérapages qui vont de pair.

Domesticité

C'est le milieu des serviteurs, des domestiques, des serveurs et des maîtres d'hôtel. Ces professions ont, au fil du temps, tissé une véritable toile, et peuvent se révéler une source d'informations inépuisable.

Fonctionnaires

C'est le milieu officiel de la bureaucratie américaine. On y trouve les agents des douanes, des archives officielles, des services d'obtention de papiers et d'autres autorisations. En plus de l'avantage évident de connaître certaines ficelles de la paperasserie, la plupart des fonctionnaires sont corruptibles, et il est aisé de faire beaucoup de choses en toute « légalité ».

Forces de l'ordre

C'est le milieu de la justice, de la police, des agents fédéraux et autres autorités locales. Pour la plupart intègres, une partie d'entre eux est néanmoins corruptible. En règle générale, plus le pays est pauvre, plus la corruption est élevée.

Globe-trotters

Ce milieu est celui des grands voyageurs. Ce sont en général des gens soit assez aisés, soit totalement désargentés, qui passent leur vie à sillonner les endroits les plus improbables, et plus rarement les soirées mondaines. Certains publient des récits de voyages dont raffolent les Occidentaux.

Gotha

C'est le milieu des gens riches et célèbres Soirées, croisières, vacances sur la Riviera ou casino à Monaco, avec toujours le champagne qui coule à flots. C'est un milieu très hétéroclite, composé de riches héritiers, de nobles oisifs, de stars du cinéma ou d'industriels parvenus. Leurs rapports sont parfois tendus, et les « petites histoires » monnaie courante.

Loi

C'est le milieu des tribunaux et des bureaux où juges, procureurs et avocats discutent des charges et des peines à appliquer. La loi américaine est complexe et ses rouages sont difficiles à appréhender, tant et si bien qu'un individu peut facilement s'y perdre, et par là-même perdre sa liberté.

Médias et Presse

Ce sont les milieux des reporters et des journalistes spécialisés. Prêts à tout pour arriver à leurs fins, ces véritables enquêteurs passent leur temps à flirter avec l'illégalité pour dénicher les petites informations, les potins, pour trouver le scoop. Une forte concurrence existe à la fois entre les journaux et entre les journalistes pour faire la meilleure « Une ».

Militaires

C'est le milieu de l'armée et des organisations paramilitaires. En dehors des soldats engagés dans des armées régulières, on y rencontre nombre de mercenaires et d'aventuriers prêts à risquer leur vie et celle des autres pour quelques poignées de dollars.

Monde de la nuit

C'est le monde des activités nocturnes, légales ou pas. Celui des barmen et des serveuses, des musiciens de jazz et des patrons de boîte. Mais on y trouve aussi des vigiles ou des agents de police affectés aux surveillances nocturnes. Tous ces individus qui ne voient que rarement le soleil.

Monde du travail

C'est le milieu où évoluent les classes laborieuses, les cols bleus de la société américaine. On y trouve les ouvriers d'usine, dockers, travailleurs agricoles, petits commerçants et autres membres de cette population qui lutte pour gagner péniblement sa vie.

Musées & Instituts

C'est le milieu des grandes collections, des institutions célèbres, des mécènes qui organisent des expéditions pour constituer des collections à des fins scientifiques. Leurs réserves sont des plus fournies et recèlent de véritables trésors. Beaucoup publient des revues, et tous se connaissent et s'échangent des pièces uniques pour des expositions temporaires ou des études.

Notables

Les notables d'une ville sont le maire, le notaire, le médecin, le riche propriétaire terrien ou industriel, et les descendants de familles nobles. Cela est surtout vrai dans les petites villes. Le représentant de l'ordre n'en fait pas partie, à moins d'appartenir aux catégories précitées. Ils ont tout pouvoir et connaissent souvent tous les secrets de leurs administrés.

Pègre

C'est « Le milieu ». Les trafics en tout genre, de l'alcool à la drogue en passant par la prostitution et le jeu, font couler les millions à flots. Les plus riches font même partie du Gotha et s'achètent un semblant de respectabilité. Une concurrence sévère y règne, et la guerre entre les pontes et les familles pour un territoire ou une activité lucrative y est monnaie courante. Le nombre de cadavres aussi

Sans-abri

C'est un véritable milieu, constitué de « hobos », sans-abri volontaires et voyageurs, et de clochards plus sédentaires. Ils sont invisibles, personne n'y prête attention. De fait, ils sont au courant des rumeurs de la rue et des choses que l'on ne voit jamais, et que personne ne doit voir.

Santé

C'est le milieu de la médecine et des hôpitaux. Entre les colloques de santé où il est possible de s'informer des dernières découvertes ou de participer aux échanges entre spécialistes, la vie d'un professionnel de santé ressemble certains jours plus à celle d'un riche oisif qu'à celle d'un médecin de campagne. Tous bénéficient d'accès à des laboratoires pharmaceutiques, des hôpitaux, et à tout autre équipement en relation.

Sport

C'est le milieu du sport professionnel et universitaire qui, dans les années 20, occupe une place prépondérante dans la vie des Américains. Loin de se limiter aux terrains, le milieu sportif regorge d'intermédiaires, d'agents, d'avocats et autres gardes du corps qu'il vaut mieux éviter de froisser.

Syndicats

Son action est constante durant les années 20. Le monde des syndicats est à bien des égards similaire aux milieux affairistes, avec ses tractations, ses chantages, ses menaces et ses trahisons.

Universitaires

C'est le milieu des universitaires et des scientifiques. Les plus grands cerveaux et penseurs de l'humanité s'y côtoient et s'échangent des théories en avance sur leur temps. Soit ils travaillent dans des laboratoires, soit ils enseignent dans des universités, soit les deux. Tous ont accès à la connaissance amassée depuis des siècles par l'homme, et bénéficient d'une horde d'étudiants pour accomplir leurs « basses œuvres ».

ment libre de répartir vos points de compétences dans la liste indiquée.

Le cas échéant, afin de compléter ce profil, il vous faut :
- Choisir les compétences d'intérêts personnels, en les achetant avec une réserve de 150 points
- Choisir sa compétence professionnelle parmi les compétences d'occupation
- Choisir la particularité de l'investigateur, sa personnalité et son équipement fétiche
- Lui trouver un nom, une description et un historique

Ajuster les points au style de jeu

Si vous jouez en style Investigation occulte, il vous faudra répartir 160 points dans les compétences d'occupation en plus de ceux déjà utilisés, et 225 points au lieu de 150 pour les compétences d'intérêt particulier.
Si vous jouez en style Aventures Pulp, il vous faudra répartir 280 points dans les compétences d'occupation en plus de ceux déjà utilisés, et 300 points au lieu de 150 pour les compétences d'intérêt particulier.

Choisir les événements marquants de la vie de votre investigateur

Ce manuel vous propose un panorama historique des années 1900-1929, que vous pouvez consulter à l'envi (cf. pages 38 à 59). Ce chapitre, en plus de vous donner accès à des événements emblématiques du début du siècle (ceux dont tout Américain a entendu parler), permet d'intégrer votre investigateur à son époque en choisissant dans la liste certains événements auxquels il a assisté ou même pris part activement.
Vous pouvez sélectionner autant d'événements marquants pour votre investigateur que celui-ci peut choisir d'occupations. Ainsi, si votre investigateur est âgé de 35 ans, il pourra sélectionner trois événements auxquels il a pris part.
Prenez garde à ce que les événements soient cohérents avec l'âge de votre investigateur. Il est peu probable qu'un investigateur de 31 ans ait assisté à la révolte des Boxers (et en ait retiré de l'expérience !). Par contre, un investigateur de 52 ans pourra y avoir contribué, ou avoir aidé aux préparatifs du vol de Lindbergh, participé à la campagne victorieuse d'Harding et embarqué sur une expédition en Antarctique

Choisir les compétences de votre investigateur

Les compétences permettent de couvrir la plupart des situations que les investigateurs rencontreront. Veillez à les choisir avec soin pour votre investigateur, et pensez à vous concerter entre joueurs de sorte à couvrir un vaste éventail de domaines.

Acheter ses compétences

Acheter les compétences de l'investigateur se fait au travers d'une réserve de points. La valeur des points est de un pour un pourcent, c'est-à-dire qu'acheter une compétence à 50 % vous coûtera 50 points, moins les éventuelles chances de base (indiquées entre parenthèses après la compétence et sur le livret de personnage).

Lors de l'achat, les compétences sont réparties en deux groupes : les compétences d'occupation et les intérêts personnels.

Les compétences d'occupation

Elles sont fournies par l'occupation choisie pour votre investigateur et représentent ce qu'il a appris à faire dans le cadre des ses occupations professionnelles. Chaque occupation en propose une liste dans laquelle vous pouvez sélectionner les compétences de votre choix, avant de répartir les points dédiés à celles-ci. Si vous choisissez plusieurs occupations, vous ferez votre choix dans plusieurs listes.

Dans le cadre de la création d'investigateur avancée, les points de compétences qui vous sont alloués, en fonction du style de jeu, sont indiqués pour une partie de la vie de votre investigateur. Un investigateur de 35 ans choisira trois périodes d'occupations (qui peuvent être identiques ou différentes), chacune lui accordant un certain nombre de points de compétences (80, 120 ou 160 en fonction du style de jeu).

Ainsi, le joueur plongé dans le style Investigation occulte peut choisir l'occupation étudiant pour sa première période (et répartir 120 points entre les dix compétences de cette occupation), militaire pour la deuxième (de nouveau 120 points), et enfin détective privé pour la troisième (encore 120 points).

Les intérêts personnels

En dehors de son occupation, votre investigateur a des loisirs, des violons d'Ingres, des connaissances glanées au cours de sa vie. La réserve de points dédiés aux intérêts personnels est à répartir entre des compétences librement choisies, sans restriction sauf celle pesant sur la compétence **Mythe de Cthulhu**.

Chaque tranche d'âge permet d'acquérir un certain nombre de points dédiés aux intérêts personnels, en fonction du style de jeu choisi.

Option : Expérience retirée

Pour chaque élément historique choisi, vous effectuerez un test de Chance (50 % de chances) pour votre investigateur. Une réussite indiquera que ce dernier en a retiré quelque chose de particulièrement positif. Choisissez alors **une particularité** gratuitement dans une profession liée à l'événement (à votre appréciation et celle du gardien).
Par exemple, si l'événement choisi est « tornade de Galveston », vous pourrez envisager de choisir des professions telles que pompier, policier, médecin, militaire, etc.

Si une réussite spéciale (10 %) est obtenue, votre investigateur a de plus fait une rencontre importante. Cela pourra être un groupe local (pompiers de New York), un individu possédant quelque pouvoir (shérif, patron d'entreprise), ou une personnalité que vous pourrez sélectionner dans celles décrites tout au long de cet ouvrage (Clarence Darrow, Scott Fitzgerald, etc.).
Ce contact sera noté dans la rubrique **Relations** de votre fiche de personnage, au niveau **Favorable**.



Passeport pour l'aventure

- Notez les événements marquants de la vie votre investigateur dans la rubrique « Histoire et Voyages ».

A propos des compétences

Les compétences représentent ce que sait faire votre investigateur, ainsi que son degré de maîtrise.
Trois niveaux - amateur, professionnel et expert - permettent de se faire une idée du degré de maîtrise dans la compétence d'un coup d'œil :

- **Amateur** : Avec un niveau de **25 % ou plus**, votre investigateur s'est intéressé au sujet, a pratiqué un peu, et en connaît plus que les simples bases. Les amateurs éclairés (au-delà de 40 %) sont quasiment des professionnels.
- **Professionnel** : Avec un niveau de **50 % ou plus**, votre investigateur pourrait en faire son métier, effectuer cela tous les jours pour gagner sa vie. Les moins doués auront sans doute tendance à prendre leur temps, alors que les bons seront rapides et efficaces.
- **Expert** : Avec un niveau de **75 % ou plus**, votre investigateur, spécialiste du sujet, en connaît les subtilités. Même dans les situations les plus délicates, il sera apte à tirer le meilleur parti de son expérience.

Passeport pour l'aventure

Reportez :

- La ou les occupations actuelles de votre investigateur et le nom de la compétence de profession. Les autres occupations éventuelles seront reportées dans la partie historique de votre investigateur.
- Le niveau de vie et le pourcentage idoine.
- Les cercles d'influence sélectionnés.
- La particularité choisie durant votre processus de création et celles glanées par les expériences historiques.

En fonction de la particularité :

- Une compétence unique s'ajoute comme toute compétence, avec son niveau, dans la catégorie adaptée.
- Un bonus de compétence s'ajoute directement au score de la compétence qui en bénéficie.
- Un bonus de caractéristique s'ajoute directement au score de la caractéristique qui en bénéficie.
- Un point d'Aplomb se note dans les cases prévues à cet effet.

Définition des compétences

Les compétences, classées par catégories et par ordre alphabétique, sont toutes présentées de manière identique :
Chance de base : La chance de base représente le niveau par défaut dans ce domaine. Les compétences communes possèdent des niveaux de base plus élevés que les compétences spécialisées.
Descriptif : Le descriptif de la compétence indique à quoi celle-ci sert en cours de jeu. Bien évidemment, il est impossible, dans un court descriptif, d'être exhaustif. En cours de jeu, le gardien pourra être amené à adapter leur utilisation en fonction des circonstances.
Choix possibles : Les choix possibles sont uniquement indiqués pour les compétences spécialisées. Ils indiquent des exemples de spécialisations.
Compétences connexes : Très souvent, choisir une compétence isolée n'a que peu de sens lorsque l'on souhaite créer un personnage avec une cohérence, une logique. Acquérir « Pratique artistique : écriture », sans prendre, même à bas niveau, « Culture artistique : littérature » a peu de sens si l'on souhaite créer un investigateur qui vit de sa plume. Les compétences connexes proposent, à titre indicatif, celles qu'il peut être intéressant de sélectionner pour créer un personnage cohérent.
Compétences spécialisées : Les compétences dont le nom est suivi d'un astérisque sont dites spécialisées, c'est-à-dire qu'elles nécessitent de faire un choix à l'achat. Ainsi, une compétence comme « Conduite » nécessite de choisir le type de véhicule que l'investigateur sait manœuvrer (automobile, deux-roues, etc.). Il est tout à fait possible d'acquérir plusieurs fois cette compétence, afin de disposer de plusieurs spécialisations, chacune étant considérée comme une compétence à part entière.

Les compétences détaillées

Connaissance

Les compétences de connaissance regroupent l'ensemble des savoirs intellectuels de l'investigateur. Celles-ci reposent principalement sur son mental, son intelligence.

Bureaucratie (10 %)
Gérer les papiers et obtenir des autorisations
Compétences connexes : Sciences humaines : administration et économie, Relations, Baratin, Crédit, Contact & Ressources, Négociations, Langues, etc.

Culture artistique* (10 %)
Reconnaître et évaluer les œuvres artistiques

Choix possibles : Littérature, Peinture, Sculpture, Musique, Théâtre, Cinéma, Architecture, Orfèvrerie, etc.

Compétences connexes : Pratique artistique, Photographie, etc.

Langues* (00 %)
Pratiquer une langue étrangère

Choix possibles : L'ensemble des langues vivantes ou mortes, ainsi que les argots, les jargons et langues cryptiques, alchimiques, le morse, la langue des signes, etc.

Compétences connexes : Toutes les compétences d'influence, etc.

Langue maternelle* (EDU x 5 %)
Savoir s'exprimer correctement

Mythe de Cthulhu (00 %)
Connaissance des savoirs impies
Par défaut, cette compétence ne peut être achetée à la création, sauf accord du gardien.

Compétences connexes : Occultisme, toutes les Sciences, etc.

Sciences humaines* (00 %)
Connaissances en histoire, géographie, archéologie, etc.

Choix possibles : Administration et économie, Anthropologie, Archéologie, Droit, Histoire, Géographie, Sciences politiques, Sociologie, etc.

Compétences connexes : Bureaucratie, Sciences de la vie, Bibliothèque, Langues, etc.

Sciences de la Terre* (00 %)
Connaissances en géologie, océanographie, sismologie, etc.

Choix possibles : Géologie, Glaciologie, Hydrologie, Météorologie, Minéralogie, Océanographie, Sismologie, Volcanologie, etc.

Compétences connexes : Toutes les Sciences, Bibliothèque, Langues, etc.

Sciences de la vie* (00 %)
Connaissances en biologie, botanique, zoologie, etc.
Choix possibles : Chimie, Biochimie, Biologie, Botanique, Paléontologie, Zoologie, Pharmacologie

Compétences connexes : Toutes les Sciences, Médecine, Bibliothèque, Langues, etc.

Sciences formelles* (00 %)
Connaissances en physique, mathématiques, chimie, etc.

Choix possibles : Astronomie, Chimie, Cryptographie, Mathématiques, Physique, etc.

Compétences connexes : Toutes les Sciences, Bibliothèque, Langues, etc.

Sciences occultes (05 %)
Connaissance et pratique des rituels occultes

Compétences connexes : Hypnose, Langues (alchimiques, cryptiques, mortes, etc.), Sciences humaines : histoire, anthropologie, Sciences de la vie : pharmacologie, etc.

Savoir-faire
Les compétences de savoir-faire regroupent toutes les compétences techniques et pratiques nécessitant une bonne coordination entre l'esprit et la manipulation.

Bricolage (20 %)
Réparer ou construire des choses simples

Compétences connexes : Métier, Trouver Objet Caché, Sciences formelles, etc.

Criminalistique (00 %)
Connaissance des techniques d'investigation

Compétences connexes : Sciences humaines, Sciences formelles, Sciences de la vie, Bureaucratie, Médecine, Trouver Objet Caché, Vigilance, etc.

Hypnose (05 %)
Pratique de l'hypnose et de la régression

Compétences connexes : Psychologie, Psychanalyse, Sciences occultes, Médecine, etc.

Médecine (05 %)
Soigner les maladies et effectuer des actes chirurgicaux

Compétences connexes : Sciences de la vie : pharmacologie, Botanique, Biologie, Psychologie, Crédit, Premiers soins, etc.

Métier* (05 %)
Pratiquer un métier précis et technique

Choix possibles : Electricité, Electronique, Serrurerie, Systèmes de sécurité, Explosifs, Armurerie, Contrefaçon, Mécanique, Menuiserie, Plomberie, Taxidermie, Dressage, etc.

Compétences connexes : Sciences formelles, Bricolage, Culture artistique, etc.

Photographie (10 %)
Prendre des photos et les développer

Compétences connexes : Culture artistique, Chimie, Vigilance, Discrétion, etc.

Pratique artistique* (05 %)
Pratiquer une activité artistique

Choix possibles : Chant, Danse, Peinture, Ecriture, Sculpture, Musique, Imposture, Jouer la comédie, etc.

Compétences connexes : Culture artistique, Crédit, Imposture, Métier, etc.

Premiers soins (30 %)
Prodiguer les soins d'urgence

Compétences connexes : Médecine, Sciences de la vie, etc.

Psychanalyse (00 %)
Diagnostiquer et soigner les troubles mentaux

Compétences connexes : Psychologie, Sciences de la vie : pharmacologie, Interroger, etc.

Survie (00 %)
Maîtriser les techniques de survie

Compétences connexes : Bricolage, Métier, Pister, Orientation, Zoologie, Botanique, Premiers soins, etc.

Sensorielle
Cette catégorie de compétences regroupe tout ce qui fait appel aux sens, à la recherche, que ce soit de manière active ou passive.

Bibliothèque (25 %)
Effectuer des recherches dans des documents

Compétences connexes : Trouver Objet Caché, Occultisme, Langues, ainsi que des domaines de connaissance spécifiques (Sciences, Droit, Lois, etc.)

Discrétion (10 %)
Éviter de se faire repérer

Compétences connexes : Se cacher, Vigilance, etc.

Dissimulation (15 %)
Cacher des indices
Compétences connexes : Discrétion, Baratin, etc.

Écouter (25 %)
Espionner une conversation ou identifier des bruits

Compétences connexes : Discrétion, Langues, etc.

Orientation (10 %)
S'orienter et se repérer, ainsi que lire ou dessiner une carte

Compétences connexes : Survie, Navigation, Piloter, Sciences de la terre : météorologie, etc.

Pister (10 %)
Suivre une piste physique

Compétences connexes : Zoologie, Trouver Objet Caché, Discrétion, etc.

Psychologie (05 %)

Analyser le comportement d'un individu

Compétences connexes : Négociation, Interroger, Persuader, Baratin, etc.

Se cacher (10 %)
Se fondre dans le décor

Compétences connexes : Discrétion, Vigilance, etc.

Trouver Objet Caché (25 %)
Rechercher quelque chose de précis quelque part

Compétences connexes : Dissimulation, Psychologie, Vigilance, etc.

Vigilance (25 %)
Repérer un détail, être sur ses gardes

Compétences connexes : Écouter, Trouver Objet Caché, Discrétion, Se cacher, etc.

Influence
Cette catégorie regroupe toutes les compétences relevant de l'interaction sociale. L'investigateur en aura grand besoin pour trouver des informations, se faire accepter dans divers milieux ou négocier avec ses pairs.

Baratin (05 %)
Embobiner quelqu'un, monter un bateau

Compétences connexes : Négociation, Persuasion, Crédit, Relations, Pratique artistique : jouer la comédie, etc.

Contacts & Ressources (10 %)
Mettre à profit son cercle relationnel

Compétences connexes : Crédit, Négociation, Persuasion, Psychologie, Contacts & Ressources, Savoir-vivre, etc.

Crédit (15 %)
Jouer de son statut social

Compétences connexes : Savoir-vivre, Langues, Culture artistique, les Sciences humaines en général, etc.

Imposture (00 %)
Se faire passer pour quelqu'un d'autre

Compétences connexes : Pratique artistique : jouer la comédie, Psychologie, Crédit, etc.

Interroger (10 %)
Obtenir des renseignements ou aveux d'un individu

Compétences connexes : Psychologie, Persuasion, etc.

Jeu* (10 %)
Pratiquer un jeu de société

Compétences connexes : Psychologie, Baratin, etc.

Négociation (05 %)
Marchander, passer un accord

Compétences connexes : Savoir-vivre, Psychologie, Relations, Contacts & Ressources, Persuasion, Langues, etc.

Perspicacité (INT x 2 %)
Déceler les mensonges ou baratins

Compétences connexes : Psychologie, etc.

Persuasion (15 %)
Ranger quelqu'un à son point de vue

Compétences connexes : Relations, Langues, Psychologie, etc.

Savoir-vivre (EDU x 2 %)
Faire preuve de bienséance, respecter les us

Compétences connexes : Relations, Langues, Culture artistique, Sciences humaines, etc.

Statut universitaire (00 %)
Statut de l'investigateur au sein de son université. Cette compétence fonctionne comme Crédit, dont elle est l'équivalent universitaire.

Compétences connexes : Crédit, Relations, etc.

Action
Cette catégorie regroupe toutes les compétences utilisées dans les situations extrêmes, où l'investigateur doit compter sur son physique pour sauver sa vie ou celle des autres.

Armes à feu* (20 %)
Se servir d'une arme à feu

Choix possibles : Armes de poing, Armes d'épaule, Armes automatiques, Armes anciennes

Compétences connexes : Corps à corps, Métier : armurerie, etc.

Armes blanches* (20 %)
Se servir d'une arme blanche

Choix possibles : Armes de mêlée, Armes de jet, Armes à propulsion, Armes de lancer

Compétences connexes : Corps à corps, Métier : armurerie, etc.

Armes exotiques* (00 %)
Utiliser des armes particulières

Choix possibles : Toutes les armes non usuelles, chaque arme étant considérée comme une compétence à part entière

Compétences connexes : Corps à corps, Métier : armurerie, etc.

Artillerie* (15 %)
Se servir d'armes militaires lourdes

Choix possibles : Mortiers, Mitrailleuses lourdes, Canons, etc.

Compétences connexes : Sciences formelles : physique, Mathématiques, Météorologie, Métier : armurerie, Métier : mécanique, etc.

Athlétisme (15 %)
Effectuer des manœuvres physiques et sportives

Compétences connexes : Sciences de la vie : biologie, etc.

Conduite* (20 %)
Conduire différents engins

Choix possibles : Automobile, Hippomobile, Deux roues, Véhicules chenillés, etc.

Compétences connexes : Vigilance, Bricolage, Métier : mécanique, etc.

Corps à corps* (DEX x 2 %)
Se battre avec ses poings et pieds

Choix possibles : Bagarre, un art martial

Compétences connexes : Armes blanches, Armes exotiques, Armes à feu, etc.

Equitation (05 %)
Utiliser un animal de monte

Compétences connexes : Conduite : hippomobile, Métier : dressage, Zoologie, etc.

Navigation (00 %)
Piloter les engins maritimes

Compétences connexes : Météorologie, Survie, Orientation, Langue : morse, Sciences de la Terre, Opérateur TSF, Métier : mécanique, etc.

Piloter* (00 %)
Piloter les engins aériens

Choix possibles : Avion, Hélicoptère, Montgolfière, Dirigeable

Compétences connexes : Météorologie, Survie, Orientation, Langue : morse, Opérateur TSF, Métier : mécanique, Physique, etc.

Calculer les valeurs dérivées de votre investigateur

En plus de ses huit caractéristiques, l'investigateur est défini par six valeurs dérivées, calculées d'après le score des caractéristiques. Il s'agit de la Santé Mentale, des Points de Vie, le Seuil de blessure, des Points de Magie, de l'Impact et de l'Aplomb.

L'Aplomb

Aplomb = 0
L'Aplomb représente la capacité de l'investigateur à encaisser les situations traumatisantes, lorsque tout bascule. Un soldat ayant été au front ou un médecin coutumier des situations où il faut sauver des vies garderont certainement leur calme plus longtemps lorsqu'il s'agit de réagir quand tout vacille.

Par défaut, l'Aplomb de votre investigateur est égal à zéro. Les seuls moyens d'acquérir des points d'Aplomb à la création de l'investigateur sont :

- Les particularités de certaines occupations
- Les styles de jeu Investigation occulte et Aventure Pulp, qui octroient respectivement 1 et 2 points d'Aplomb à tous les investigateurs, en plus de ceux fournis par les occupations

Sacrifier des points d'Aplomb

Il est possible de sacrifier les points d'Aplomb en cours de jeu, pour garder le contrôle de soi, ou au contraire pour se donner à fond lorsque tout semble désespéré. Les points ainsi sacrifiés sont perdus. Ne les utilisez pas à la légère.

La Santé Mentale (SAN)

Santé Mentale = POU x 5 %
La Santé Mentale initiale se calcule en multipliant le POU par 5. Elle représente l'adéquation du personnage aux conventions sociales du monde dans lequel il évolue. Un score élevé indique que votre investigateur perçoit la réalité plus ou moins de la même manière que la plupart des gens. Un score particulièrement bas indique clairement qu'il n'a pas la même vision que les autres de la réalité.
Il est important de conserver la valeur de la SAN initiale de votre investigateur, qui détermine un certain nombre de facteurs

Impact

FOR + TAI	Impact	Modificateur fixe
02 à 12	-1D6	- 4
13 à 16	-1D4	- 2
17 à 24	aucun	0
25 à 32	+1D4	+ 2
33 à 40	+1D6	+ 4

Passeport pour l'aventure

- Reportez le total des Points de Vie et le Seuil de blessure sur la fiche de personnage.
- Veillez également à noter chaque blessure reçue en jeu séparément, dans la case blessures. Cela vous sera très utile pour les soins, chacune étant soignée séparément.
- Reportez le total des points de Santé Mentale et le niveau d'Aplomb sur la fiche de personnage. Entourez le nombre correspondant à votre niveau de SAN sur le tableau, notez votre SAN initiale à l'emplacement prévu, ainsi que votre SAN maximum.
- Reportez le total des Points de Magie et l'Impact sur la fiche de personnage.

gérés en grande partie par le gardien, dont le nombre de points de Santé Mentale que votre investigateur ne pourra jamais dépasser. Prenez garde à en garder trace.

Les Points de Vie

Points de Vie = (CON + TAI) / 2
Humain ordinaire : 11-13

Les Points de Vie représentent la quantité de dommages qu'un investigateur peut encaisser avant de sombrer dans l'inconscience ou d'agoniser. Ils sont égaux à la moyenne de la CON et de la TAI (arrondie à l'unité supérieure).

Le Seuil de blessure

Seuil de blessure = Points de Vie / 2
Le Seuil de blessure est égal aux Points de Vie divisés par deux, arrondis à l'entier inférieur. Il sert à déterminer le type de blessures subies.

Les Points de Magie

Points de Magie = POU

Les Points de Magie d'un personnage sont égaux à son POU. Ils servent principalement à pratiquer la sorcellerie.

L'Impact

FOR + TAI = résultat indiqué sur la table « Impact »

L'Impact représente les dommages qu'un investigateur peut infliger grâce à sa force musculaire. Celui-ci peut être négatif si le personnage est particulièrement chétif. Il s'applique à tous les coups portés avec les compétences Corps à corps et Armes blanches, et plus généralement avec toutes les armes cinétiques (armes utilisées avec la force musculaire). Il ne s'applique à aucune arme mécanique (armes à feu, etc.). Les objets lancés bénéficient seulement de la moitié de l'Impact.

L'Impact se calcule en additionnant la FOR et la TAI du personnage et en consultant la table ci-contre. Celle-ci propose deux manières de gérer l'Impact : soit par des dés, soit par une valeur fixe. Cette dernière méthode est privilégiée dans ce manuel, car plus rapide et plus fluide en cours de jeu.

Déterminer la personnalité de votre investigateur

Les règles de création avancée développées dans ce manuel vous fournissent une liste de personnalités possibles pour votre investigateur. Choisir une personnalité en plus de l'occupation permet d'apporter un niveau de détail supplémentaire à l'investigateur, et, par la même occasion, de définir son caractère dans les grandes lignes. Choisir une personnalité représente également un challenge en termes d'interprétation pour vous, en plus des difficultés scénaristiques auxquelles vous serez confronté.

Jouer une personnalité implique que vous sélectionniez dans la liste proposée un trait apparent (celui qui définit votre investigateur aux yeux des autres). Votre investigateur sera ainsi considéré comme ouvert, prudent, tatillon, etc.
Vous avez également la possibilité, si vous le souhaitez, d'adjoindre un second trait de personnalité au premier. Ce deuxième trait sera quant à lui un trait caché, un caractère ancré profondément dans votre investigateur, mais que seuls ses intimes connaissent.

Ainsi, votre investigateur pourra être considéré comme une personne amicale, mais posséder aussi un caractère inquiet connu de peu de monde.

Les chocs psychologiques

D100	Choc	Votre investigateur...
01-05	Prostration	reste prostré dans un coin, recroquevillé sur lui-même, ne pouvant effectuer aucune action pendant la durée du choc.
06-15	Évanouissement	... perd connaissance et tombe à l'endroit où il se tient. Il ne peut effectuer aucune action pendant la durée du choc.
16-30	Amnésie partielle	... ne se souvient de rien du tout. Durant le temps de la crise, le joueur devra quitter la pièce et confier sa fiche au gardien, qui l'interprète comme s'il s'agissait du joueur.
31-50	Perte de coordination	... subit un malus de -20 % à toutes ses actions. Il a du mal à cordonner ses mouvements et ses pensées.
51-70	Panique	... subit un malus de -10 % à toutes ses actions. Il se sent submergé par la peur.
71-85	Crise hystérique	... subit un malus de -20 % à toutes ses actions. Il hurle et agit de manière incohérente.
86-95	Fuite irrationnelle	... fuit, aussi vite et aussi loin que possible, totalement submergé par une peur irrationnelle et profonde. Il ne peut rien faire d'autre pendant ce temps.
96-00	Crise de démence	... perd toute notion de réalité et fonce tête baissée pour frapper comme un dément, avec tous les moyens possibles, l'objet de sa peur.

***Note :** à la fin de chaque round de crise, votre investigateur pourra se ressaisir en obtenant une réussite spéciale à un test de **Volonté**. La réussite spéciale correspond à 20 % du score de base.*

Jouer les troubles de la personnalité

Les traits décrits proposent à leur suite un trouble (certains diront une folie) qui peut être considéré comme un prolongement logique de ce caractère.
Vous aurez ainsi la possibilité, au fur et à mesure que votre investigateur subira des pertes de Santé Mentale, d'interpréter le comportement irrationnel qui s'installe progressivement et cause une dérive de son esprit.
Par exemple, si votre investigateur est doté d'un caractère méfiant, la folie pourra l'entraîner progressivement dans la paranoïa. Sans que le gardien ait besoin d'intervenir, vous pourrez alors interpréter le comportement irrationnel de votre investigateur au détriment de vos compagnons médusés.

Par ailleurs, vous trouverez reproduite ci-contre la table des chocs psychologiques, qui indique les réactions possibles de votre investigateur en réponse à une chute brutale de SAN.

Si **5 points de SAN** sont perdus en une heure ou moins par votre personnage, vous pouvez, si le gardien a autorisé cette option au préalable, effectuer un test de pourcentage et vous reporter à la table. Vous pourrez alors interpréter spontanément les effets décrits pendant une durée de rounds égale à la perte de SAN subie. Cela rendra les scènes de traumatisme plus fluides et intenses, en particulier si les autres joueurs à la table ne réalisent pas, dans un premier temps, que la raison de leur compagnon a vacillé.

Il est possible de créer sa propre personnalité, à condition de la définir et d'être en accord avec le gardien. Veillez cependant à ne pas en faire un personnage trop contradictoire et trop extrême. L'horreur du Mythe se chargera, au fil des parties, d'altérer suffisamment sa santé mentale

Les personnalités

Actif

Votre investigateur est un dynamique. L'inaction ne lui sied pas, et il est incapable de rester oisif, ne serait-ce que quelques heures. Il a toujours de nombreuses tâches en cours, afin d'être sûr de combattre l'ennui. Pour autant, cette activité permanente n'est pas forcément synonyme d'agitation désordonnée.

- *Trouble : Tensions du système moteur*
  Votre investigateur est anormalement agité. Cette activité cause douleurs, crispations, nervosité, manque de sommeil.

Analytique

Tout événement mérite d'être analysé consciencieusement avant de décider d'une réaction. Votre investigateur réfléchit à chaque geste qu'il effectue de façon à pouvoir évaluer ses conséquences éventuelles. Cela le rend parfois lent à la détente mais, en contrepartie, il est rarement confronté à quelque chose qu'il n'a pas envisagé.

- *Trouble : Etat de stress post-traumatique*
  Votre investigateur, confronté à un événement traumatisant, se met à le revivre à travers des pensées, rêves et flash-back persistants afin d'en analyser les tenants et aboutissants. Il peut revenir à la normale une fois que ces souvenirs ont été correctement explorés et compris, mais ce processus risque de prendre des années.

Anxieux

Votre investigateur a tendance à se ronger les sangs au moindre souci. Un ami en retard ? C'est sûr, il a eu un accident ! Une ombre au coin de la rue ? Encore un de ces gangsters sanguinaires ! Rien de dramatique cependant, juste une tendance naturelle à s'en faire. Cela peut même être salvateur !

- *Trouble: Hypochondrie*
  Votre investigateur développe la certitude qu'il souffre d'une maladie grave. Même si aucun examen physique ne confirme ses craintes, il en reste convaincu et vivra très mal ceux qui ne le prennent pas au sérieux.

Autoritaire

Votre investigateur a l'habitude de tout régenter autour de lui, quitte à passer pour un tyran aux yeux de certaines connaissances. Cela peut être dû à une éducation militaire, ou simplement à la conviction que chaque groupe doit avoir un meneur et que le plus qualifié en la matière, c'est lui. Par conséquent, il tend à imposer son point de vue.

- *Trouble : Trouble explosif intermittent*
  Votre investigateur est sujet à des crises d'autoritarisme durant lesquelles il peut adopter un caractère violent si ses ordres sont contestés.

Brut

Le moins que l'on puisse dire au sujet de votre investigateur, c'est qu'il n'est pas compliqué ! Quand il a quelque chose à dire, il le fait simplement, et il méprise ceux qui usent d'artifices et de fioritures. Il y a de grandes chances que tout son être respire cette authenticité, quitte à passer parfois pour un rustre.

- *Trouble : Panique*
  En tant qu'individu au comportement simple, votre investigation tend à adopter une réaction simple en cas de peur intense : la fuite. Cela n'empêche pas ses démons de le poursuivre, instaurant une inquiétude permanente.

Cérébral
Votre investigateur intellectualise tout. Allergique aux actes physiques, il est persuadé que tout problème peut être résolu par un travail intellectuel rigoureux et poussé. Ce caractère ne va pas sans une certaine fainéantise physique, qui implique sans doute quelques signes extérieurs sur son apparence (embonpoint, etc.)

• *Trouble : Etat de stress post-traumatique*
A la suite d'un événement traumatisant, votre investigateur se met à revivre cet épisode à travers des pensées, rêves et flash-back persistants. Dans le même temps, il perd tout intérêt pour ses activités de tous les jours. Il peut revenir à la normale une fois que ces souvenirs ont été correctement explorés et compris, mais ce processus risque de prendre des années.

Charitable
Votre investigateur est une bonne âme, toujours prêt à venir en aide à ceux qui en ont besoin, voire à ceux qui ne lui ont rien demandé, quitte à paraître un peu oppressant. Il fait sans doute partie d'associations caritatives, et ne manque pas une occasion de faire quelque don lors de fêtes de charité.

• *Trouble : Hypochondrie déplacée*
Votre investigateur est persuadé qu'un de ses proches souffre d'une maladie grave. Aucun examen ne pourra le convaincre du contraire, et il fera de l'aide au malade une obsession personnelle.

Compréhensif
Le maître-mot de la personnalité de votre investigateur est le respect de l'autre. Il pense que quels que soient les actes dont on se rend coupable, il est toujours une explication qui peut excuser ou justifier ceux-ci. Il agace parfois par sa propension à prendre la défense de tout le monde.

• *Trouble : Trouble paranoïde partagé*
Votre investigateur adopte le système délirant d'un autre paranoïde à force d'être en contact avec lui. Si aucun « sujet » n'est disponible, il copie les travers comportementaux d'un proche.

Concret
Votre investigateur est un héritier de Saint Thomas : il ne croit que ce qu'il voit. Volontiers sceptique, il ne se base que sur des faits avérés, pas sur des fariboles sans queue ni tête. Par contre, tout ce qui est prouvé est intégré à sa réalité, même si cela implique des éléments… étonnants.

• *Trouble : Panzaïsme*
Votre investigateur considère les choses les plus extraordinaires comme communes et ordinaires. Il peut prendre un Profond pour un homme normal, ou tout au plus pour un homme vêtu d'une combinaison de plongée. Il est impossible de le convaincre de l'existence du surnaturel.

Conformiste
Votre investigateur est considérablement influencé par son temps et par les valeurs qui y prédominent. Extrêmement respectueux de la loi, il a du mal à s'écarter des normes de la bienséance. Cela lui donne un côté rigide, mais également une aptitude à s'intégrer dans la bonne société, qui regorge de gens comme lui.

• *Trouble : Amnésie psychogène*
Votre investigateur est dans l'incapacité de se rappeler les informations personnelles importantes, suscitée par un désir d'échapper à des souvenirs déplaisants.

Contestataire
Votre investigateur est un révolté. Que cela soit contre le pouvoir en place, ou simplement contre sa famille, il n'est pas un domaine dans lequel il n'exprime pas son ire. Il n'existe que dans la contradiction, ce qui rend sa vie sentimentale comme professionnelle quelque peu difficiles à gérer.

• *Trouble : Trouble explosif intermittent*
Le caractère contestataire de votre investigateur prend la forme de crises de rage incontrôlables, qui peuvent se traduire par des coups et blessures et des destructions de propriété.

Créatif
Le cerveau de votre investigateur est un volcan d'idées en constante éruption. Il possède une créativité naturelle qui confère parfois au génie, mais aussi épisodiquement à la simple bizarrerie. Il se révèle un compagnon souvent passionnant, quoique difficile à suivre.

• *Trouble : Donquichottisme*
Votre investigateur voit le fantastique et le surnaturel dans des situations quotidiennes. Les chiens deviennent des loups-garous, et les maisons abandonnées sont pleines de fantômes et d'horreurs visqueuses. Sa vie sociale devient compliquée.

Cupide
Votre investigateur est obsédé par les biens matériels, qui sont le but de sa vie. Toute occasion est bonne pour amasser plus de richesses, et il rêve de se constituer une caverne d'Ali Baba personnelle, quitte à œuvrer parfois en marge de la loi. Toute perspective de rémunération ou d'enrichissement potentiel remporte son adhésion immédiate.

• *Trouble : Kleptomanie*
Votre investigateur prend l'habitude de voler

des objets, qu'ils aient une valeur ou non, simplement pour répondre au besoin irrépressible d'accumuler toujours plus.

Curieux
Votre investigateur est de ceux que tout intrigue, même le plus élémentaire mystère. Il veut constamment savoir ce qui se trouve derrière la porte close, et dévore chaque jour les journaux à la recherche de cas mystérieux. Il n'est pas forcément doué pour résoudre les mystères, mais n'a pas son pareil pour s'y intéresser.

• *Trouble : Somnambulisme*
Ce phénomène concerne les premières heures du sommeil, durant lesquelles la curiosité de votre investigateur le pousse à arpenter les lieux. Réveillé, il ne se rappelle en rien son activité.

Débonnaire
Votre investigateur est d'une nature douce, pleine de gaîté et de bonté. Facile de caractère, d'humeur toujours égale, il cultive l'art d'être agréable en toutes situations. Il est également facilement oublieux des erreurs des autres, même s'il en est la victime, quitte à être parfois taxé de naïveté.

• *Trouble : Dépression*
Votre investigateur ressent son caractère comme un signe de faiblesse, et perd l'estime de soi. Cela implique des symptômes tels le changement d'appétit, la perte ou la prise de poids, le manque ou l'excès de sommeil, l'apathie, ainsi qu'un excès d'alcool ou de médicaments.

Déconcertant
Votre investigateur est de ceux dont on peine à dire qu'on les a cernés. Il a l'art de prendre le contre-pied de ce que l'on attend de lui, ce qui le rend constamment surprenant, parfois choquant. Il intrigue, irrite également, en particulier ceux pour qui une personne doit être parée de cohérence.
• *Trouble : Trouble bipolaire*
Votre investigateur cultive tant le contre-pied qu'il change régulièrement de personnalité, connaît de brusques changements d'humeur ou des symptômes contradictoires (déprimé mais débordant d'énergie, par exemple).

Déductif
Votre investigateur a cette capacité à lancer de grandes explications qui font suite à ses réflexions personnelles sur un sujet. Son problème essentiel est qu'il base ses déductions sur des éléments souvent parcellaires, ce qui les rend excessivement fallacieuses. Mais il a l'avantage d'avoir toujours une explication à disposition.

• *Trouble : Etat de stress post-traumatique*
A la suite d'un événement traumatisant, votre investigateur se met à revivre cet épisode à travers des hypothèses successives nées de ses déductions. Dans le même temps, il perd tout intérêt pour ses activités de tous les jours. Il peut revenir à la normale une fois que ces souvenirs ont été correctement explorés et compris, mais ce processus risque de prendre des années.

Désabusé
La vie de votre investigateur n'est pas brillante. D'ailleurs, le monde n'est pas brillant. Il a l'impression qu'il n'a pas réussi ce à quoi il était promis, et que son existence n'est qu'une suite de désenchantements. Est-ce lié à l'époque ? A la nature de l'homme ? Ou simplement à sa nature imparfaite ?

• *Trouble : Dépression*
Votre investigateur a des symptômes tels le changement d'appétit, la perte ou la prise de poids, le manque ou l'excès de sommeil, l'apathie, le sentiment de manque de valeur ou de culpabilité, et des pensées suicidaires, des hallucinations, des idées fausses ou de la stupeur. En général, ce trouble est accompagné d'une inclination à la consommation d'alcool ou d'autres substances dans une tentative vaine d'automédication.

Déterminé
Le moins qu'on puisse dire de votre investigateur, c'est qu'il n'est pas né celui qui le fera renoncer. Il n'est peut-être pas du genre à s'engager dans une entreprise sur un coup de tête, mais une fois impliqué, il se donne à fond, avec toute la volonté et tous les moyens qu'il peut mobiliser. Il emporte souvent l'adhésion pour cette persévérance.

• *Trouble : Etat de stress post-traumatique*
Votre investigateur, confronté à un événement traumatisant, se met à le revivre à travers des pensées, rêves et flash-back persistants afin d'en analyser les tenants et aboutissants. Il peut revenir à la normale une fois que ces souvenirs ont été correctement explorés et compris, mais ce processus risque de prendre des années.

Enthousiaste
La vie est une suite d'événements qui recèlent pour votre investigateur leur lot de satisfactions. Il aime être impliqué dans des histoires, aussi réagit-il en général avec promptitude lorsqu'on le sollicite. Sa capacité à s'émerveiller de tout a l'art de lui attirer les foudres des grincheux et des insatisfaits, mais même cela le réjouit.

• *Trouble : Manie*
Votre investigateur se montre d'une humeur euphorique constante. Les symptômes sont un accroissement général de l'activité, la loquacité, l'augmentation de l'amour-propre

jusqu'au point de l'illusion, une diminution du besoin de sommeil, une tendance à la distraction, et un goût pour les activités dangereuses ou imprudentes.

Entier
Votre investigateur a un caractère tranché. Avec lui, il n'y a pas de juste milieu, et il a de la vie une vision dualiste. Ceux qui sont du bon côté de la barrière le considèrent comme un trésor de fidélité et d'affection. Les autres comme un individu plein de préjugés et sans capacité de discernement.

• *Trouble : Panique*
Le monde n'est pas aussi simple que votre investigateur le souhaiterait, et cela crée une panique chez lui : palpitations, sueurs, tremblements et sensation d'étouffement se manifestent avec une virulence telle qu'il craint en permanence pour sa vie ou sa raison.

Entreprenant
Votre investigateur aime le risque et n'hésite pas à se lancer dans une entreprise si elle est de son goût, sans trop mesurer les risques encourus. Il a une mentalité offensive, persuadé que l'on peut contrôler sa destinée en allant au devant d'elle. Bien entendu, il y a parfois de la casse en route.

• *Trouble : Démon du jeu*
Votre investigateur ne peut s'empêcher de jouer à un jeu, quel qu'il soit, pourvu qu'il y ait un enjeu. De même, il aura tendance à parier sur tout et tout le temps. Dans les cas les plus extrêmes, il sera même capable de mettre en jeu sa propre vie !

Exubérant
Ce n'est pas que votre investigateur est stupide. C'est simplement qu'il a une capacité inouïe à se faire remarquer partout où il passe. Sa voix, ses gestes, ses attitudes sont autant de témoignages de son caractère communicatif, que d'aucuns qualifient parfois d'impudique.
• *Trouble : Perte de vigilance*
Votre investigateur est facilement distrait, incapable de se concentrer. Il souffre d'insomnie et d'impatience.

Flegmatique
Votre investigateur passe pour un maître dans l'art de garder son calme, même dans des situations stressantes. En réalité, même s'il ressent comme tout le monde une inquiétude croissante, il n'en montre rien. Il n'est pas sans réaction pour autant, bien qu'il affiche une attitude stoïque.

• *Trouble : Panzaïsme*
Votre investigateur considère les choses les plus extraordinaires comme communes et ordinaires. Il peut prendre un Profond pour un homme normal, ou tout au plus pour un homme vêtu d'une combinaison de plongée. Il est impossible de le convaincre de l'existence du surnaturel.

Grégaire
Votre investigateur ne se sent à l'aise qu'en compagnie. La solitude lui pèse, et il saisit toutes les occasions possibles de se retrouver en société. Il est sans doute un pilier de sa communauté, de ceux qui s'assurent qu'il ne se passe pas une semaine sans réunion de bon voisinage. De ceux que l'on peut parfois trouver oppressants…

• *Trouble : Phobie*
Votre investigateur souffre de monophobie : la peur d'être seul. La solitude lui cause des angoisses effroyables.

Idéaliste
Votre investigateur rêve d'un monde parfait, qu'il imagine sans peine, et qu'il pense encore voir exister un jour. Sa personnalité s'accommode mal de la société consumériste dans laquelle il vit, mais sa foi est inébranlable. Il pense que l'homme est profondément bon, et qu'il le réalisera forcément un jour.

• *Trouble : Dépression*
Votre investigateur réalise que le monde n'est pas et ne sera jamais parfait. Prostré, il présente des symptômes tels la perte d'appétit, la perte de poids, l'excès de sommeil, l'apathie, le sentiment de manque de valeur ou de culpabilité et les pensées suicidaires.

Incrédule
Votre investigateur est un sceptique invétéré. Parvenir à le convaincre de la réalité d'un fait inhabituel est une gageure, tant il est caparaçonné dans ses convictions. Il ne croit que ce qu'il voit, et encore décèle-t-il dans toute incongruité matière à nourrir son incrédulité, quitte à faire appel à des trésors de mauvaise foi.
• *Trouble : Somatisation*
Votre investigateur, en réponse à l'incroyable, exhibe des symptômes qui peuvent aller de l'impuissance accompagnée de simples vertiges à la cécité accompagnée de douleurs aiguës. La médecine ne peut expliquer ces symptômes, mais il ne les croit pas liés à une affection particulière.

Intègre
Votre investigateur est l'honnêteté incarnée. Incorruptible, il place la loi au-dessus de tout, et ne pourrait la transgresser pour rien au monde. C'est un exemple pour de nombreuses personnes, un cauchemar incarné pour d'autres.

• *Trouble : Troubles obsessionnels compulsifs*
Le champ de conscience de votre investigateur est envahi par la peur de la transgression des codes et des lois. Ces idées le répugnent bien souvent,

mais elles sont si prégnantes qu'il peut se trouver incapable de se concentrer sur autre chose en période de stress, même quand sa propre survie est en jeu.

Intolérant
Votre investigateur s'est construit un système de convictions bien établies, et accepte mal que d'autres aient une opinion divergente. Il méprise les modes de vie qui suivent un autre modèle, les autres religions, les autres races. Les seuls à l'apprécier sont ceux qui partagent ses convictions.

• *Trouble : Trouble explosif intermittent*
L'intolérance de votre investigateur est exacerbée et conduit à des crises de rage incontrôlables qui peuvent se traduire par des coups et blessures et des destructions de propriété.

Jovial
Votre investigateur est un bon vivant, tout du moins est-ce ainsi que les gens le perçoivent. Sa politesse et l'attention qu'il porte aux autres, en plus de ses traits d'esprit, font de lui un individu apprécié.

• *Trouble : Alcoolisme ou Boulimie*
Pour coller à son image, votre investigateur se lance dans des orgies de nourriture ou d'alcool. Ces crises vont jusqu'à le rendre malade et sont bien souvent suivies par des phases de dépression et de culpabilité.

Méfiant
Votre investigateur a du mal à accorder sa confiance, et attend toujours avant de se fier aux autres. Il reste longtemps sur ses gardes, mais lorsqu'il accorde sa confiance, il le fait pleinement.

• *Trouble : Paranoïa*
Votre investigateur est persuadé que tout le monde veut sa perte et voit le mal partout, ce qui peut être à l'origine d'un comportement agressif et agité, voire d'hallucinations.

Loyal
Votre investigateur est attaché à des valeurs de groupe, que ce dernier soit de nature familiale, amicale ou professionnelle. Son engagement est total, et sa fidélité pour ses membres sans faille. Il ne laissera jamais tomber ceux qui comptent sur lui, quitte à mettre sa propre vie en danger.

• *Trouble : Somnambulisme*
Votre investigateur est si obsédé par sa loyauté au groupe qu'il en vient à se lever dans son sommeil pour veiller sur ses membres. Ce phénomène concerne les premières heures du repos. Réveillé, le somnambule ne se rappelle en rien son activité.

Manipulateur
Votre investigateur aime exercer un contrôle sur autrui, mais sans passer par une autorité ouverte. Il préfère utiliser des moyens plus subtils, et diriger ceux qui l'entourent à leur insu. Il paraît innocent, mais en réalité, c'est bien souvent lui qui tire les ficelles.

• *Trouble : Mythomanie*
Votre investigateur ne peut s'empêcher de mentir, que ce soit à propos de choses anodines ou importantes. C'est plus fort que lui, et il le fait en général sans aucune malice ou intention de nuire, mais par simple besoin de se rendre intéressant aux yeux des autres.

Naïf
Votre investigateur est un grand crédule, à qui il est possible de faire avaler les plus grosses couleuvres. Il n'est pas idiot, mais simplement incapable de discerner le mensonge de la vérité. Pour lui, tout le monde est honnête, sauf ceux dont on lui affirme la malhonnêteté, et il a parfois d'énormes surprises et désillusions.

• *Trouble : Donquichottisme*
Votre investigateur voit le fantastique et le surnaturel dans des situations quotidiennes. Les chiens deviennent des loups-garous, les maisons abandonnées sont pleines de fantômes et d'horreurs visqueuses et dans les fleurs vivent des fées. Cette démence peut impliquer des hallucinations, et il est assez difficile de convaincre le sujet qu'il se leurre.

Narcissique
Votre investigateur rapporte tout à lui. Le plus important dans le monde, c'est sa personne, à ses yeux du moins ! Il n'existe que par le regard des autres, et même lorsqu'il fait un cadeau ou rend service, c'est avant tout pour voir la gratitude dans le regard de la personne.

• *Trouble : Trouble corporel dysmorphique*
Votre investigateur perçoit des défauts dans son apparence, généralement localisés au niveau du visage, des hanches, ou des jambes. Les cacher devient un véritable enjeu, mais il est impossible de les oublier.

Obsessionnel
La vie tout entière de votre investigateur est dominée par un centre d'intérêt, et quoi qu'il fasse, il n'oublie jamais celui-ci. Il peut passer des années à faire autre chose, mais trouvera toujours cinq minutes à consacrer à sa passion dévorante.

• *Trouble : Compulsions*
Votre investigateur pratique des actions rituelles liées à son obsession. Ce besoin est irrésistible. Plongé dans les pires dangers, il risque fort de préférer la pratique de ses rituels aux actions nécessaires à sa survie.

Original
On dit de votre investigateur qu'il n'est « pas

comme tout le monde », et cela lui convient. Il aime se démarquer, que cela soit par ses croyances, ses goûts vestimentaires ou son mode de vie. L'avantage de son caractère est de voir le monde avec un regard différent du commun des mortels.

• *Trouble : Trouble corporel dysmorphique*
Votre investigateur perçoit des défauts dans son apparence, généralement localisés au niveau du visage, des hanches, ou des jambes. Son comportement peut évoluer de manière imprévisible pour cacher ces défauts, calmer ses inquiétudes ou au contraire accentuer ses originalités.

Ouvert
Votre investigateur, à l'écoute des gens, ne ferme jamais la porte à des idées différentes des siennes, même si elles semblent de prime abord relativement farfelues. Cela le rend parfois vulnérable aux orateurs hors pair, mais lui permet également de mettre constamment à l'épreuve ses capacités cérébrales.

• *Trouble : Paranoïde partagé*
Votre investigateur adopte le système délirant d'un autre paranoïde à force d'être en contact avec lui. A défaut, il se met en quête d'un sujet.

Passif
Prendre les décisions, ce n'est pas pour votre investigateur. C'est un exécutant potentiellement efficace, mais il faut le prendre par la main pour qu'il se démène. Il semble constamment tâcher d'en faire le moins possible, mais c'est juste que l'idée de bouger ne lui vient pas spontanément.

• *Trouble : Panique*
La panique est une crise de peur intense pendant laquelle les symptômes se développent rapidement. En quelques minutes, les palpitations, sueurs, tremblements et la sensation d'étouffement se manifestent avec une virulence telle que votre investigateur craint pour sa vie ou sa raison. Assailli par des épisodes récurrents, il vit dans l'angoisse de leur retour. Une agoraphobie plus ou moins prononcée résulte bien souvent de cette inquiétude permanente.

Pusillanime
Votre investigateur est un craintif, et la seule idée de se confronter à un danger lui fait perdre ses moyens. Il manque d'assurance, de confiance en lui, et on lui attribue régulièrement l'étiquette de couard. Il faut bien avouer que c'est souvent mérité.

• *Trouble : Attente d'une catastrophe*
Votre investigateur vit dans l'angoisse, la peur et surtout la certitude qu'un malheur est sur le point de se produire. Ses yeux écarquillés balaient le ciel et la terre avec un air de terreur.

Sanguin
Votre investigateur démarre au quart de tour ! Que ce soit dans une conversation ou dans l'action, il réagit instinctivement. Et il ne faut pas le chercher, car il a « le sang chaud », même si par ailleurs il peut être la crème des hommes.

• *Trouble : Trouble explosif intermittent*
Votre investigateur peut se montrer subitement agressif et connaît des crises de rage incontrôlables, qui peuvent se traduire par des coups et blessures et des destructions de propriété.

Solitaire
Votre investigateur aime la solitude, même s'il peut faire preuve de talent dans les relations sociales. Il n'est jamais aussi bien que tout seul, et il rêve sans doute d'une vie isolée du reste du monde. Son appartenance à un groupe est par conséquent provisoire, et mue par l'absolue nécessité.

• *Trouble : Phobie*
Votre investigateur souffre de démophobie : la peur des foules. Les villes le terrorisent, et il passe son temps réfugié dans des endroits déserts.

Taciturne
Le moins que l'on puisse dire, c'est que votre investigateur n'est pas un individu prolixe ! Avare de mots, il ne semble jamais s'intéresser à ce qui se passe, et préfère rester dans son coin. En réalité, il est toujours attentif, et lorsqu'il prend la parole, c'est pour dire des choses qu'il considère comme importantes.

• *Trouble : Dépression*
Votre investigateur s'enferme progressivement dans le mutisme et perd le contact avec le monde.

Tatillon
La précision est un sacerdoce aux yeux de votre investigateur. Ordonné, méticuleux, il n'aime pas le désordre, et cherche toujours à expliquer le moindre détail, à trouver une case où ranger un événement ou un objet. Sa rigueur, même si elle l'honore, peut parfois être pénible pour les autres.

• *Trouble : Troubles obsessionnels compulsifs*
Votre investigateur pratique des actions rituelles liées à l'ordre. Ce besoin est irrésistible. Plongé dans les pires dangers, il risque fort de préférer la pratique de ses rituels aux actions nécessaires à sa survie.

Timide
C'est plus fort que votre investigateur, il n'est pas à l'aise en société. Il n'aime pas montrer ses sentiments, et a le plus grand mal à le faire. Sa timidité est bien sûr amplifiée avec les personnes du sexe opposé. Plus souvent qu'à son tour, il pique un fard.

• *Trouble : Anthropophobie*
Votre investigateur subit une intense anxiété en présence d'autres personnes ; il craint que son apparence, odeur ou comportement soit répréhensible.

Vertueux
Votre investigateur se conforme à un code d'honneur, et c'est ce dernier qui dicte ses actes. Ce code peut être teinté de la moralité qui imprègne la société américaine, mais peut également être issu de directives plus discutables. Le code d'honneur des gangsters mérite-t-il réellement ce qualificatif ?

• *Trouble : Amnésie dissociative*
Votre investigateur est dans l'incapacité de se rappeler les informations personnelles importantes, suscitée par un désir d'échapper à des souvenirs déplaisants, qui ne cessent de le poursuivre après une entorse à son code.

Vicieux
Votre investigateur a une disposition naturelle à tourmenter les autres, et il éprouve un goût malsain pour la souffrance. Volontiers moqueur ou cruel, il est un individu en général peu apprécié, mais dont le jugement et les traits d'esprit sont craints.

• *Trouble : Sadisme*
Le caractère vicieux de votre investigateur le fait basculer sur la mauvaise pente. Toute moralité s'évanouit en lui, et il peut être amené à se livrer à des exactions effroyables lors de crises incontrôlables.

Déterminer le niveau de vie de votre investigateur

Le niveau de vie sera déterminé par l'occupation actuelle de votre investigateur. Dans le cas où plusieurs niveaux de vie sont indiqués (Classe moyenne à Aisé, par exemple), vous choisirez l'un d'entre eux, le plus judicieux étant de se positionner à la « frontière » entre les deux (ici, 75 %).
Chaque niveau de vie propose une tranche de scores. Veillez à choisir un score dans cette fourchette de valeurs, en utilisant un multiple de cinq (5 %, 10 %, 15 %, etc.).
Les informations ci-après vous présentent les grandes tendances de ces niveaux de vie, que la méthode de création avancée vous permettra d'affiner pour votre investigateur.

Résumé des niveaux de vie

Les indications qui suivent vous donnent les grandes tendances par niveau de vie dans les années 20. Vous pourrez utiliser ces informations si vous ne souhaitez pas creuser outre mesure ce point de la création, mais également comme aide en cours de jeu, pour déterminer le statut social d'un personnage auquel votre investigateur est confronté.

Indigent (5-24 %)
A ce niveau, l'investigateur est sans doute un clochard, un chemineau ou un mendiant qui dort dans la rue et mange ce qu'il peut trouver. A moins qu'il ne vive retiré du monde, et ne subvienne à ses besoins grâce à la chasse et la cueillette. Au mieux, il occupe un travail temporaire. Il vit très certainement dans un hôtel borgne ou un foyer social.
Revenus dans les années 20 : 0 à 500 $ annuels

Pauvre (25-49 %)
L'investigateur, en se privant et en économisant avec persévérance, peut arriver à obtenir un petit deux-pièces cuisine dans un immeuble des bas quartiers, avec toilettes sur le palier. Au mieux, il pourra vivre dans un deux-pièces modeste dans un quartier qui ne sera pas le pire de la ville et, s'il prend garde à ses dépenses, peut-être même s'offrir une voiture d'occasion capricieuse.
Revenus dans les années 20 : 500 à 2 500 $ annuels

Classe moyenne (50-74 %)
L'investigateur habite une maison modeste ou loue un trois pièces de qualité avec tout le confort moderne. Il possède sans doute une automobile bon marché, ainsi qu'une garde-robe correcte et fournie. Il peut même se permettre un restaurant une ou deux fois par mois, et des vacances pas trop onéreuses une ou deux fois l'an.
Revenus dans les années 20 : 2 500 à 6 000 $ annuels

Aisé (75-94 %)
L'investigateur peut se permettre de vivre dans une maison ou un appartement disposant de tout le confort moderne et d'espace. Une fois payées l'école privée pour les enfants et une femme de ménage deux ou trois jours par semaine, il lui reste encore assez d'argent pour réaliser quelques investissements, sortir et voyager.
Revenus dans les années 20 : 6 000 à 25 000 $ annuels

Riche (95 %)
L'investigateur possède une superbe et grande maison ou une suite à l'année dans un des meilleurs hôtels. Il a plusieurs domestiques, dont un chauffeur. Il peut s'offrir des dîners dans les meilleurs restaurants, et des vacances à l'autre bout du monde. S'il est vraiment très riche, alors tout est permis : yacht, avion privé, plusieurs résidences et investissements dans les principales places boursières du monde.
Revenus dans les années 20 : 25 000 $ et plus annuels

Personnaliser le niveau de vie de votre investigateur

La méthode de création de personnage avancée développée dans cet ouvrage vous donne la possibilité de personnaliser votre

Passeport pour l'aventure

- Notez les différentes informations concernant vos éléments de niveau de vie.
- Notez votre niveau de vie actuel.
- Notez éventuellement **Banques** ou **Pègre** comme « opposés » dans vos relations.

investigateur en jouant quelque peu sur les correspondances moyennes de son niveau de vie aux des éléments-clés de son existence : l'habitat, les déplacements, l'habillement et la nourriture.

Le niveau de vie que vous avez déterminé en amont permet de trouver dans les listes qui suivent les éléments de vie quotidienne de votre investigateur. Ainsi, si votre personnage a un niveau de vie de 60 %, vous consulterez a priori les lignes « 60 % » des quatre rubriques.

Endettement
Il est possible pour votre investigateur de vivre quelque peu au-dessus de ses moyens. En cette ère de consumérisme que sont les années 20, la chose n'est pas rare. Elle est même courante
Pour chaque élément décrit, il vous est ainsi possible de choisir une ligne supérieure d'un niveau à son niveau de vie. Une hausse d'une ligne impliquera une baisse de 10 % du niveau de vie **actuel**. Il est possible de compenser cette baisse en choisissant délibérément de vivre à des standards inférieurs à son niveau de vie dans **deux** des autres catégories. Un investigateur ayant un niveau de vie de 60 % pourra ainsi choisir un habitat correspondant à la ligne 70 %, en échange d'une baisse à 50 % de son habillement **et** de sa nourriture. Dans ce cas, son niveau de vie actuel est sauvegardé. Mais quelle image aura-t-il vis-à-vis de ses voisins ?

Il est impossible d'atteindre le niveau 95 par un endettement, car il est réservé à ceux qui possèdent un niveau de vie « naturel » de 95 %. Si votre investigateur figure au nombre des puissants de ce monde, il n'aura donc aucune chance de voir ces arrivistes fortunés piétiner ses plates-bandes.

Conséquences
Si au final, le niveau de vie actuel est **inférieur ou égal à la moitié du niveau de vie initial**, votre investigateur, endetté jusqu'au cou, sera poursuivi par des agents des banques, voire par des gros-bras mandatés par les individus peu recommandables qui ont financé votre vie dispendieuse.

Exemple : votre investigateur a un niveau de vie de 60 % (Classe moyenne), mais désire habiter une jolie maison de banlieue, un logement normalement réservé à la classe moyenne supérieure (70 %). Un tel choix implique qu'il vit au-dessus de ses moyens, et son niveau de vie actuel est abaissé à 50 %. Mais une telle demeure ne saurait s'accommoder de la voiture de monsieur tout-le-monde qui lui est normalement réservée. Votre investigateur choisit de s'offrir une voiture de gamme moyenne, au prix de 10 % de son niveau de vie actuel (qui baisse à 40 %).
Enfin, il décide d'augmenter son train de vie en ce qui concerne la nourriture, n'osant pas offrir à ses voisins des repas indignes de son image. Cette nouvelle hausse entraîne une baisse de son niveau de vie actuel de 10 %, pour un total de 30 %. Ce dernier étant égal à la moitié de son résultat initial, quelques problèmes financiers commencent à le poursuivre
Qui plus est, au moment de commencer ses aventures, les ressources monétaires de votre investigateur seront considérablement limitées.

Fignoler votre investigateur

Pour terminer la création de votre investigateur, il ne vous reste plus qu'à déterminer des points de finition qui ne sont pas quantifiés en termes de règles, comme sa description, son état civil et les détails de son équipement.

Choisir son état civil

Nom et prénom : Choisissez si possible un nom qui vous paraît évocateur et intéressant.

Lieu de résidence : Choisissez l'État dans lequel vit votre investigateur.
Nationalité : Choisissez le pays natal de votre investigateur selon votre envie. Ce choix peut toutefois influencer certains détails comme sa langue maternelle. Il est probable qu'un investigateur de nationalité américaine parle anglais, mais rien n'empêche de jouer un fils d'immigrants dont la langue maternelle est l'italien, le polonais, le suédois ou toute autre langue. En ce cas, il est recommandé de choisir l'anglais comme seconde langue.
Ce guide a été élaboré pour des investigateurs résidant aux États-Unis. De fait, quelques adaptations seront sans doute nécessaires si vous souhaitez jouer un personnage étranger à ce pays et n'y résidant pas.

Finir sa description

Une description succincte mais évocatrice de votre investigateur peut être utile. Si vous êtes en panne d'inspiration ou peu versé dans ce genre d'exercice, n'hésitez pas à vous rabattre sur des acteurs ou personnages connus pour trouver l'inspiration. Vous pouvez dessiner le portrait de votre investigateur ou utiliser à la place une photographie appropriée parmi celles fournies dans ce livret. Une image, même petite, est souvent bien plus évocatrice qu'un long discours.

Allocation de niveau de vie

Habitat

0 % Votre investigateur n'a pas d'habitat fixe, il vit dans la rue ou dans un foyer d'accueil.

10 % Votre investigateur habite un taudis, sans eau ni électricité, ouvert aux quatre vents. Il peut aussi squatter un abri sur le port, un bâtiment partiellement abandonné, ou une cabane dans les bois.

20 % Votre investigateur occupe un appartement miteux, dans les plus bas quartiers de la ville. Certes, son logement est sans eau ni électricité, avec des fuites dans le toit, mais au moins il possède une porte qui ferme à clé. Il peut être propriétaire ou non, dans ce dernier cas, il peut habiter dans un hôtel borgne ou une pension de famille crasseuse.

30 % Votre investigateur habite un appartement du centre-ville, pouilleux, doté de l'eau courante, mais sans électricité, ou une maison rurale branlante et sans confort.

40 % Votre investigateur occupe un appartement du centre-ville dans un quartier moyen, et bénéficie de l'eau courante et de l'électricité. En milieu rural, il peut occuper une maisonnette propre mais sans commodités.

50 % Votre investigateur habite un appartement situé en centre-ville dans un quartier calme. Il est doté de l'eau courante, de l'électricité, du téléphone, et possède une salle de bains. Cela peut être aussi un petit pavillon de banlieue en kit, de qualité moyenne, ou une maison rurale de belle taille, sans électricité.

60 % Votre investigateur occupe une maison dans le centre-ville, dans un quartier aisé, avec toutes les commodités. Il peut aussi habiter une maison de banlieue bien garnie ou une demeure rurale cossue, avec l'électricité.

70 % Votre investigateur vit dans une maison du centre-ville, au sein des quartiers huppés, ou dans un grand pavillon dans une banlieue aisée. Il peut aussi posséder une demeure rurale remarquable, avec toutes les commodités, un grand terrain et quelques dépendances.

80 % Votre investigateur possède une grande maison dans le centre-ville, au sein d'un quartier luxueux et surveillé, dotée d'un large jardin clôturé. Il peut aussi vivre dans une grande maison en banlieue avec un vaste terrain, ou dans une très grande propriété rurale avec des dépendances et un immense terrain.

90 % Votre investigateur possède une imposante maison en centre-ville, type hôtel particulier chargé d'histoire, avec son parc privé. Il peut aussi vivre dans un ranch, une propriété coloniale ou une plantation. En tous cas, un bâtiment comptant plus de dix pièces.

95 % Votre investigateur possède l'une des plus belles et luxueuses demeures du pays. Elle compte des dizaines de chambres, des logements pour les domestiques, des dépendances, des écuries, une ou plusieurs piscines. Le terrain attenant s'étend à perte de vue et il est planté d'espèces végétales rares. Il peut aussi s'agir d'une maison d'architecte fantaisiste regorgeant d'innovations technologiques de pointe.

Déplacements

0 % Votre investigateur se déplace à pied, ou resquille dans les transports en commun ou les trains.

10 % Votre investigateur circule majoritairement à pied ou sur un vieux vélo grinçant. Il emprunte très rarement les transports en commun.

20 % Votre investigateur utilise de temps en temps les transports en commun, ou possède un vieux vélo entretenu. Il marche beaucoup.

30 % Votre investigateur utilise régulièrement les transports en commun (en milieu urbain), ou possède une bicyclette en bon état.

40 % Votre investigateur utilise régulièrement les transports en commun. Il peut également avoir une voiture, mais celle-ci sera une vieille guimbarde cabossée et peu fiable.

50 % Votre investigateur possède sans doute une voiture d'entrée de gamme d'occasion (la Ford T étant la plus courante) ou une moto d'occasion. En milieu urbain, il emprunte les transports en commun. Il utilise parfois le train quand il quitte son État.

60 % Votre investigateur possède une voiture d'entrée de gamme récente et entretenue, ou une moto performante. Il utilise le train et le bus avec régularité, et prend le bateau ou l'avion pour certaines occasions spéciales (mariage, enterrement, etc.).

70 % Votre investigateur possède un véhicule de gamme moyenne, acquis récemment. Il peut en outre posséder une moto ou des bicyclettes pour toute la famille. Il peut se permettre des déplacements fréquents en train pour les vacances ou pour son activité professionnelle, voire l'avion une ou deux fois par an.

80 % Votre investigateur possède une voire deux voitures de gamme supérieure, soigneusement entretenues, et utilise tous types de transports durant l'année, que cela soit pour ses activités professionnelles ou ses loisirs. Il peut également détenir un petit bateau s'il habite en bord de mer ou de lac.

90 % Votre investigateur possède plusieurs voitures, luxueuses et sportives, et loue les services d'un chauffeur. Il peut détenir également un petit avion d'occasion et/ou un bateau de taille moyenne manœuvré par un skipper.

95 % Votre investigateur possède un nombre important de voitures, parmi les plus luxueuses du monde. Il jouit également d'un avion privé, voire d'un wagon de chemin de fer personnel aménagé à son goût. Dans ses résidences secondaires, il peut monter l'un de ses nombreux chevaux, et utiliser l'un de ses yachts pour ses vacances.

Habillement

0 % Votre investigateur est vêtu de hardes déchirées et malodorantes. Il n'a pas de chaussures.

10 % Votre investigateur porte de vieux vêtements de récupération, en mauvais état et ne protégeant pas du froid, et de vieilles chaussures trouées.

20 % Votre investigateur est vêtu de vieux vêtements disposés en plusieurs couches. Ils sont en mauvais état, mais procurent au moins une protection contre le froid. Ses chaussures sont correctes et il porte des chaussettes.

30 % Votre investigateur porte des vêtements de piètre qualité, et n'en possède qu'un faible nombre. En règle générale, une tenue pour la semaine, une autre, vieillotte mais un peu plus élégante pour les grandes occasions et les week-ends. Il a de bonnes chaussures.

40 % Votre investigateur est vêtu de vêtements corrects, quoique souvent usés. Deux tenues de travail pour la semaine, et un costume de prêt-à-porter pour le week-end et les grandes occasions.

50 % Votre investigateur porte des vêtements de qualité moyenne, issus du prêt-à-porter, mais en quantité suffisante. La garde-robe classique de l'Américain moyen.

60 % Votre investigateur est habillé de vêtements de qualité moyenne, issus du prêt-à-porter, pour la semaine. Il bénéficie d'un costume de tailleur pour les grandes occasions, et arbore quelques fantaisies (montre, bijoux, chapeaux et foulards).

70 % Votre investigateur peut compter sur des vêtements élégants, puisés dans les modèles les plus chers du prêt-à-porter ou confectionnés par un tailleur modeste. Il recourt à une grande variété de tenues, avec une garde-robe comprenant des tenues de soirée et des costumes pour les week-ends et les fêtes.

80 % Votre investigateur possède des vêtements confectionnés par un tailleur compétant, élégants et solides. Pour les hommes, le costume à rayures, symbole de pouvoir, est largement plébiscité. Les tenues sont nombreuses, comprenant habits de soirée, costumes divers et tenues de sport griffées.

90 % Votre investigateur choisit ses vêtements dans les catalogues des grands couturiers à la dernière mode. Son crédo : le sur-mesure raffiné et ostentatoire. Les costumes attirent l'attention, et les tenues de soirée émerveillent. La garde-robe occupe une place considérable dans la maison.

95 % Votre investigateur s'habille de vêtements confectionnés par les plus grands couturiers américains et étrangers (surtout). On admire sur lui la dernière mode française et les chaussures créées par les meilleurs spécialistes. Sa garde-robe seule occupe l'espace d'un pavillon de banlieue.

Nourriture

0 % Votre investigateur se nourrit de restes de nourriture trouvés çà et là. La plupart du temps, il s'agit de nourriture à peine comestible et qui lui permet à peine de survivre.

10 % Votre investigateur se nourrit d'aliments de piètre qualité, en quantité à peine suffisante pour se sustenter. Il ne mange pour ainsi dire jamais de viande ni de produits laitiers.

20 % Votre investigateur se nourrit de façon suffisante, mais en se limitant à une nourriture de piètre qualité, basée sur les féculents. La viande est quasiment absente, les fruits et légumes très rares.

30 % Votre investigateur parvient à se nourrir sans extravagance, en recourant à des aliments bon marché. La viande est rare, et se limite aux morceaux les moins nobles du porc. Même les repas de fête sont tristes et peu élaborés.

40 % Votre investigateur mange à sa faim, quoique ses menus manquent de variété. Il consomme tout de même de la viande de temps en temps, ainsi que des fruits et légumes de saison. Les repas de fête donnent lieu à quelques extravagances, comme une volaille ou des pâtisseries.

50 % Votre investigateur mange correctement, des aliments raisonnablement variés quoique peu élaborés. La cuisine est souvent standardisée, et ressemble en tous points à celle de son voisin.

60 % Votre investigateur mange à sa faim. Les aliments qu'il consomme sont de qualité moyenne, mais pour les fêtes, les week-ends et les repas entre amis, la cuisine est plus élaborée. Le reste du temps, il consomme la nourriture standard de l'Américain moyen.

70 % Votre investigateur mange bien. Les plats qu'il consomme sont copieux, équilibrés et confectionnés à partir de produits frais et de bonne qualité. Les repas de fêtes sont d'une qualité encore supérieure, et font preuve d'une certaine recherche culinaire. Il n'est pas rare d'y trouver des recettes recourant à l'utilisation d'alcool.

80 % Votre investigateur bénéficie d'une table bien remplie, proposant des aliments variés et cuisinés avec goût. Un soin est apporté à l'équilibre diététique des repas, hormis lors des repas de fête, qui ne sauraient se passer d'une orgie de nourriture.

90 % Votre investigateur consomme une cuisine raffinée, souvent élaborée par un cuisinier professionnel, qui fait appel aux meilleurs produits et à des recettes complexes, le plus souvent héritées de la cuisine française.

95 % Votre investigateur a la chance de s'assoir à une table où la cuisine est élevée au rang d'art. Raffinée, extravagante, copieuse, les mots manquent pour décrire le ravissement que procurent les repas et buffets confectionnés par les meilleurs cuisiniers du pays.

Hommes

1880 : John, William, Charles, George, James, Joseph, Frank, Henry, Thomas, Harry
1890 : John, William, James, George, Charles, Joseph, Frank, Harry, Henry, Edward
1900 : John, William, James, George, Charles, Joseph, Frank, Henry, Robert, Harry
1910 : John, William, James, Robert, Joseph, Charles, George, Edward, Frank, Henry
1920 : John, William, James, Robert, Joseph, Charles, George, Edward, Thomas, Frank

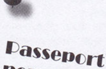
Femmes

1880 : Mary, Anna, Elizabeth, Margaret, Minnie, Emma, Martha, Alice, Marie, Annie, Sarah
1890 : Mary, Anna, Elizabeth, Emma, Margaret, Rose, Ethel, Florence, Ida, Bertha, Helen
1900 : Mary, Helen, Anna, Margaret, Ruth, Elizabeth, Marie, Rose, Florence, Bertha
1910 : Mary, Helen, Margaret, Dorothy, Ruth, Anna, Mildred, Elizabeth, Alice, Ethel
1920 : Mary, Dorothy, Helen, Margaret, Ruth, Virginia, Elizabeth, Anna, Mildred, Betty

Correspondance de TAIIIE

Ce tableau vous permettra de déterminer la taille et le poids de votre investigateur en fonction de sa caractéristique TAIlle. La gamme de poids est volontairement large pour prendre en compte toutes les morphologies.

TAIlle	Taille (cm)	Poids (kg)
8	150-155	36-73
9	155-160	39-82
10	160-165	45-92
11	165-170	41-91
12	170-175	43-100
13	175-180	46-109
14	180-185	50-118
15	185-190	55-127
16	190-195	59-136
17	195-200	64-146
18	200-205	68-155



Passeport pour l'aventure

- Remplir les informations personnelles.
- Choisir une photo d'identité.
- Remplir la motivation.
- Compléter l'équipement.

Choisir ses motivations

Qu'est-ce qui motive votre investigateur ? Est-ce la soif de connaissance, l'attrait du paranormal, la quête de la vérité, ou tout simplement l'envie d'aventure ? Posez-vous la question de ce qui fait avancer votre investigateur, ce qui le passionne, et de ses relations avec les autres. Ne perdez pas de vue que *L'Appel de Cthulhu* est un jeu de rôle, c'est-à-dire un jeu collectif où l'on joue en groupe, entre amis. Evitez, autant que faire se peut, de créer un investigateur asocial qui reste cloîtré chez lui et ne voit jamais personne Il serait délicat de faire participer un tel personnage à une aventure ! L'encart ci-contre facilitera sans doute votre choix.

Choisir son équipement

Choisissez l'équipement de votre investigateur en accord avec son niveau de vie. En cas de doute sur une pièce d'équipement, demandez son aval au gardien.
Vous trouverez une liste des équipements communs dans la partie consacrée à la vie quotidienne (cf. pages 290 à 342).

Les motivations

Dix exemples de motivations permettant de justifier que votre investigateur se rue si promptement vers les ennuis…

La soif d'aventure : votre investigateur ne rêve que d'une chose : vivre des aventures extraordinaires. Sans doute a-t-il depuis son tout jeune âge dévoré les livres relatant la conquête de l'Ouest, les prouesses de flibustiers, ou s'est-il passionné pour les récits de Jules Verne. Peut-être n'a-t-il pas encore franchi le pas et suit-il une trajectoire personnelle et professionnelle très conventionnelle. Combien de comptables ou de commerçants rêvent-ils d'endosser un jour le costume d'un grand explorateur ? Combien de femmes au foyer, épouses idéales, rêvent-elles de parcourir l'Afrique et ses dangers ? L'attrait de l'aventure sera de toute façon plus fort. Il n'empêche qu'un départ précipité pourra engendrer des conséquences extrêmement lourdes sur la vie de votre investigateur.

Protéger les faibles : votre investigateur est ce que l'on appelle communément un grand cœur. Aimable et disponible, il se comporte comme le protecteur des opprimés et des personnes en détresse. Les amis dans le besoin savent qu'ils peuvent faire appel à lui, et son tempérament est si profondément marqué que pour certaines vieilles connaissances, il reste celui à qui l'on peut faire appel lorsqu'on est en difficulté.

Jouer les héros : votre investigateur adore qu'on ait de lui une opinion favorable et ne déteste qu'une chose : qu'on le considère comme un anonyme dans la foule. Persuadé d'avoir une destinée, il se rue dans les aventures les plus saugrenues s'il considère avoir la moindre chance d'en retirer une gloire personnelle. Volontiers imprudent, parfois irritant, il emporte tout de même l'adhésion par son courage hors norme qui lui intime de plonger dans les histoires les plus fantaisistes.

L'argent : votre investigateur est essentiellement motivé par l'appât du gain. Il est prêt à se lancer dans les aventures les plus folles s'il considère qu'il pourra en retirer un bénéfice matériel substantiel. Volontiers détaché, il est tout le contraire d'un idéaliste. Son pragmatisme, qui confère à l'égoïsme, lui vaudra sans doute des relations compliquées avec ses compagnons d'aventure, à qui il n'apportera son aide que s'il a dans l'idée qu'ils pourront lui être utiles plus tard. Sa motivation pour l'argent peut être également liée à un besoin urgent de rembourser des créanciers pressants suite à des choix engagés lors de l'étape niveau de vie.

La ferveur religieuse : votre investigateur est très croyant, et les aventures qu'il vit ont pour lui une forte connotation religieuse. S'il doit affronter tous les périls qui parsèment sa route, c'est que son Dieu l'a voulu ainsi. Très ouvert au surnaturel, il aura tendance à voir la présence du démon dans l'adversité et dans l'inexplicable. Les énigmes qui se présentent à lui, ou les appels à l'aide qui lui parviennent, sont autant de mises à l'épreuve de sa foi.

Combattre l'injustice : votre investigateur est un champion des causes perdues. L'injustice le fait instantanément réagir, et il n'hésite pas à monter au créneau et à lutter de toutes ses forces, en utilisant tous les moyens qu'il juge nécessaires. Pour certains, cela passe par l'activisme politique. Pour d'autres, par une lutte armée sans merci. Par extension, il se montrera toujours disponible pour aider un compagnon ou un ami frappé par l'injustice du sort.

Combattre l'ennui : votre investigateur s'ennuie. Quels que soient sa réussite, son niveau de vie ou sa situation personnelle, il est arrivé à un stade de son existence où plus rien ne le surprend. Volontiers morose, il saisira à bras le corps toute opportunité de briser cette routine insupportable. Plongé dans des aventures qui le stimulent, il offrira un visage transfiguré, potentiellement débordant d'enthousiasme.

Combattre la superstition : votre investigateur est un cartésien, qui a en horreur le déluge de théories fantaisistes sur le surnaturel, qu'il soit d'origine religieuse ou occulte. Pour lui, le monde peut et doit s'expliquer par des raisonnements précis ne laissant aucune place à la superstition. Un appel à l'aide ou un cas comportant une part de mystère a par conséquent toutes les chances de le faire bondir, et il tâchera de trouver rapidement une explication rationnelle pour éviter d'avoir à entendre des hypothèses farfelues qui le hérissent.

L'attrait de l'étrange : votre investigateur est instinctivement attiré par les phénomènes qui sortent de l'ordinaire, que cela soit une affaire criminelle présentant des indices contradictoires, des phénomènes météorologiques inexpliqués, ou des éléments étranges issus de civilisations disparues. Sa curiosité est sans limites, et il prendra volontiers part à une aventure si celle-ci présente des éléments de mystère. Cela n'exclura pas, toutefois, une approche réfléchie et approfondie des cas qui se présentent à lui.

Une obsession personnelle : votre investigateur est prisonnier d'une obsession personnelle qui le poursuit et s'impose dans sa vie quotidienne. Cela peut provenir d'un événement passé, de la perte d'un proche ou d'une rencontre particulièrement marquante. Il a tendance à tout analyser à l'aube de ce qui le perturbe, même s'il doit pour cela emprunter des chemins tortueux. Son comportement pourra rester très cohérent, même s'il cherche à tout instant à rapprocher chaque situation de sa marotte.



Evénements historiques de 1900 à 1929 aux Etats-Unis

L'année 1900

Arthur John Evans ouvre le chantier de Cnossos, en Crète

Le site de Cnossos, célèbre cité crétoise censée abriter le palais du roi Minos, fut découvert en 1878. Ce n'est toutefois qu'en 1900 qu'un archéologue britannique, Arthur John Evans, achète le site et commence des fouilles monumentales. Au fil des ans, ce sont plus de mille pièces enchevêtrées qui seront mises à jour.
Le palais de Cnossos, supposé avoir accueilli le roi Minos et ses deux enfants, Ariane et le Minotaure, est également étroitement lié à la légende de l'Atlantide. En 1900, ce ne sont que les premiers mystères de ce lieu mythique qui émergent.

William McKinley réélu président des États-Unis

Les élections présidentielles américaines confirment les prévisions et voient la réélection du candidat républicain, William McKinley, contre le candidat démocrate William Jennings Bryan. Son vice-président est Theodore « Teddy » Roosevelt.
La politique de McKinley repose sur un protectionnisme économique, le passage au standard-or et est considérée comme le début de l'ère progressiste.
Sa présidence est marquée par des victoires militaires contre l'Espagne, assorties de gains de territoires (Cuba, Guam, les Philippines, Hawaï).

La révolte des Boxers en Chine

Depuis 1898, les États-Unis sont aux prises, aux côtés d'autres grandes puissances mondiales, avec une révolte chinoise née sous l'impulsion d'une société secrète, les Poings de Justice (les « Boxers »).
En juin 1900, les légations étrangères de Pékin sont assiégées par les Boxers et les troupes impériales : c'est le début des 55 jours de Pékin, durant lesquels plusieurs dignitaires étrangers trouvent la mort.
La réplique des puissances mondiales donne lieu à des exactions comparables par la suite.

Un ouragan ravage Galveston, au Texas

Le 8 septembre, un ouragan tropical de quatrième catégorie s'abat sur la ville de Galveston, au Texas. Des vents dépassant les 200 km/h et des inondations massives causent la destruction de près de quatre mille maisons et coûtent la vie à plus de huit mille personnes. C'est la catastrophe naturelle la plus meurtrière de l'histoire des États-Unis.
La ville de Galveston, considérée comme agréable et prospère, vient d'être partiellement effacée de la carte.

Après le passage de l'ouragan sur Galveston



La guerre des Philippines

En 1900, les États-Unis commencent leur deuxième année de conflit aux Philippines. Ancienne colonie espagnole, cet archipel se révolte contre le joug colonial et, aidé par les Américains, proclame son indépendance en 1898. Toutefois, celle-ci n'est reconnue ni par l'Espagne, ni par les États-Unis, auxquels la colonie est cédée.
S'ensuit une guerre sanglante qui coûtera la vie à des milliers de Philippins et d'Américains.

L'année 1901

Grand incendie à Jacksonville

Le 3 mai, à Jacksonville, en Floride, un incendie se déclare dans une usine de matelas et se propage à grande vitesse. En huit heures, les flammes ravagent plus de deux mille bâtiments. Le brasier peut être vu de Géorgie. La loi martiale est déclarée.
La ville est par la suite partiellement reconstruite sous la supervision de Henry Klutho, un célèbre architecte new-yorkais.

L'assassinat du président McKinley

Le 6 septembre, un anarchiste polonais, Leon Czolgosz, tire deux balles sur le président McKinley à Buffalo, avant d'être neutralisé par des policiers. S'ensuit une énorme bousculade entre la foule qui prend la fuite et ceux qui se ruent sur le criminel pour le lyncher. Le président décède peu de temps après.
Theodore Roosevelt, fils d'une grande famille de New York, devient, à 43 ans, le plus jeune président des États-Unis.

L'affaire Jane Toppan

Le 26 octobre, Jane Toppan, une infirmière de 47 ans, est arrêtée après une enquête minutieuse pour le meurtre de la famille Davis, par injection létale. Cette femme confessera par la suite être coupable de trente et un meurtres, y compris celui de sa propre sœur. Déclarée non coupable pour raisons psychologiques, elle sera internée à l'asile de Taunton jusqu'à la fin de ses jours. Cette affaire est largement médiatisée.

Mort de la reine Victoria. Edward VII devient roi du Royaume-Uni.

La reine Victoria meurt le 22 janvier 1901. Agé de 60 ans, ce qui en fait le deuxième plus vieil homme à monter sur le trône dans l'histoire britannique, Edward VII, son fils, lui succède et est couronné roi du Royaume-Uni et empereur des Indes à l'abbaye de Westminster, en 1902, lors d'une cérémonie en grande pompe qui rassemble des invités du monde entier. Le règne d'Edward VII, nommé période edwardienne, verra la reconnaissance officielle du bureau du premier ministre. Edward sera le premier monarque britannique à visiter la Russie, en 1907, et prendra une part importante à la modernisation de la flotte britannique et à la réforme des services médicaux de l'armée.

L'attribution des premiers prix Nobel

Créés suite au testament d'Alfred Nobel, l'inventeur de la dynamite, ces prix sont décernés à des personnes « ayant apporté le plus grand bénéfice à l'humanité », par leurs contributions dans plusieurs domaines de la connaissance, des arts et lettres, ou de la paix dans le monde. Les premiers lauréats sont récompensés à Stockholm : Sully Prudhomme (lettres), Rontgen (physique, pour la découverte des rayons X), Van't Hoff (chimie) et Behring (médecine).

L'année 1902

Le premier cinéma des États-Unis ouvre ses portes

Thomas Lincoln Tally ouvre en 1902 le premier cinéma permanent des États-Unis, l'Electric Theatre. Déjà possesseur d'une structure mobile, il s'installe et construit un empire de salles de cinéma.



Les coups de feu sur le président McKingley

L'effondrement du campanile de la Tour Saint-Marc

A Venise se déroule l'une des plus grandes catastrophes artistiques du début du siècle. Le campanile de la place Saint-Marc, chef d'œuvre architectural et historique, s'effondre le 14 juillet. Par miracle, l'écroulement de l'édifice ne fait qu'une victime : un chat. La reconstruction de la tour devient une cause internationale, et durera près de dix ans.

Roosevelt et les bisons

Ardent défenseur de la nature, Theodore Roosevelt charge William Cody, alias Buffalo Bill, de sauvegarder l'espèce des bisons américains, en voie d'extinction. Buffalo Bill, célèbre chasseur (de bisons notamment), dirigeait depuis quelques années le Wild West Show, un spectacle sur l'Ouest américain qui se produisait en Amérique et en Europe.

L'expédition Laperrine au Sahara

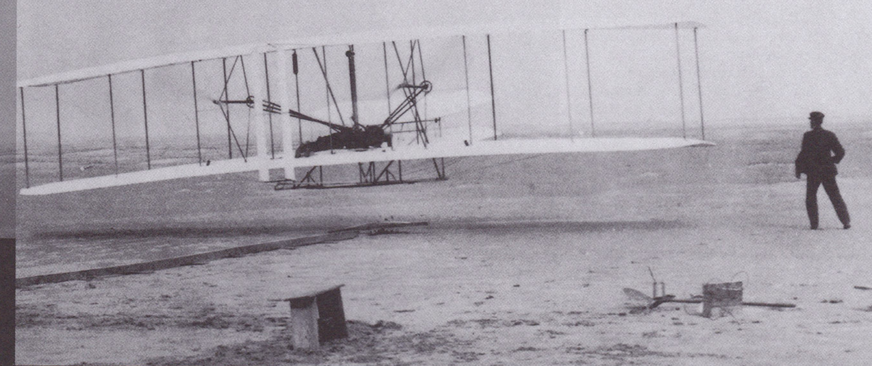
L'explorateur et officier français François-Henri Laperrine lance une expédition dans les oasis sahariennes. Il souhaite intégrer les Sahariens à la France et, par le biais de missionnaires, à la cause du Christ. Cette expédition ne reçoit que peu d'échos, en particulier en raison des disparitions inexpliquées qui l'ont émaillée. Certains membres du corps expéditionnaire, de retour en France, sont rapidement enfermés dans des instituts de soin, loin du public et de la presse. Malgré tout, nombre de rumeurs parviennent à filtrer.

La fondation de l'Institut Carnegie

Sous l'impulsion du milliardaire Andrew Carnegie, qui investit dix mil-

Les ruines du campanile




Les frères Wright lors de leur premier vol

lions de dollars, cet Institut est fondé à Washington. Dans son premier conseil d'administration, on trouve des personnalités telles que le président Roosevelt. L'Institut est destiné à soutenir le progrès dans différents domaines : archéologie, astronomie, anthropologie, mathématiques, etc. Sa création ouvre une période de découvertes et d'explorations extrêmement florissante. L'Institut accueille des chercheurs qui sont parmi les plus éminents spécialistes de leurs domaines respectifs.

L'année 1903

Pie X nouveau pape

Après la mort de Léon XIII, le 20 juillet, le nouveau pape, le cardinal Sarto, a été élu et a pris le nom de Pie X. Cet ancien curé de campagne, né en Vénétie d'une famille de paysans, a la réputation d'être avant tout un homme de piété plutôt qu'un expert en politique.

Guantanamo Bay

Cette base navale située à Cuba a été établie en 1898, quand les États-Unis ont pris le contrôle de l'île des mains des Espagnols lors de la guerre hispano-américaine. Le 23 février 1903, un prêt perpétuel est accordé pour la zone par le premier président de Cuba, Tomas Estrada Palma. Cuba est alors un protectorat américain et concède un contrôle total aux États-Unis d'une portion de terre de 116 m^2 sur ses côtes.

La première finale des World Series

Cette première grande finale de baseball oppose les champions de l'American League à ceux de la National League, les deux ligues américaines professionnelles. Cette rencontre voit s'affronter devant une foule immense les Boston Americans et leurs fans survoltés, les Royal Rooters, aux Pittsburgh Pirates, avec la victoire des premiers sur le score de 5 à 3. Une grande fierté s'empare alors des rues bostoniennes, qui célèbrent les joueurs Bill Dinneen et Cy Young comme des héros.

Le premier vol des frères Wright

Les deux frères Wright s'élancent du haut d'une colline de sable, située en Caroline du Nord, à bord d'un planeur doté d'un moteur et effectuent, pour la première fois, un vol de trois kilomètres à une vitesse moyenne de 30 km/h, en s'appuyant sur un vent contraire.

Un incendie au Théâtre Iroquois

Le 30 décembre, un gigantesque incendie ravage le Théâtre Iroquois de Chicago, bondé à l'occasion d'un spectacle. Le matériel de sécurité se révèle alors défectueux. Sur les deux mille spectateurs présents, plus de six cents trouvent la mort. L'enquête révèle que les inspecteurs de contrôle avaient fermé les yeux sur les failles de sécurité en échange de billets gratuits. Cette catastrophe lança une grande réflexion sur les équipements anti-incendie.

L'année 1904

L'exposition universelle de Saint Louis

L'exposition universelle de 1904 est l'une des plus importantes foires du début du siècle. Elle est prévue à l'origine en 1903 pour célébrer le centenaire de l'achat de la Louisiane par les États-Unis, mais est déplacée à 1904 pour permettre à plus de pays d'y participer. Il s'agit alors de la plus conséquente foire jamais réalisée, et une visite complète prend au moins une semaine. L'exposition accueille soixante-deux pays étrangers et quarante-trois des quarante-cinq États américains. Ces États mettent en avant leurs industries et leurs cultures.
De nombreux aliments sont mis pour la première fois à disposition du public à grande échelle. Parmi ceux-ci, le cornet de glace à la crème, la barbe à papa, le hamburger, le hot-dog, le beurre de cacahuètes, le thé glacé et la boisson Dr Pepper.
La foire accueille également les Jeux olympiques d'été de 1904, les premiers se déroulant aux États-Unis. Toutefois, de nombreux athlètes européens ne viennent pas à cause de la distance et des coûts importants d'un tel voyage.

Théodore Roosevelt réélu président

Roosevelt, qui assume les fonctions de président depuis l'assassinat de

McKinley, l'emporte facilement devant le candidat démocrate Alton B. Parker, qui a écarté durant les primaires William Hearst, le magnat de la presse. Devant le Congrès, Roosevelt déclare vouloir poursuivre une démarche de progrès et reconnaît aux ouvriers tous les droits, sauf celui de la violence. Il milite pour une loi fédérale chargée de contrôler les trusts, et de veiller à ce que ces grandes associations commerciales respectent l'intérêt public. Il affirme également sa volonté de voir les États-Unis assumer le rôle de police internationale, en utilisant cette phrase célèbre : « On peut parler doucement quand on porte un gros bâton ».

Le grand incendie de Baltimore

Le 7 février, un gigantesque incendie embrase la ville de Baltimore, dans le Maryland, et détruit plus de soixante-dix pâtés de maisons en une journée. Ce brasier met avant tout en lumière l'absence de standardisation des équipements des pompiers dans le pays. En effet, certaines brigades accourues en renfort de villes voisines ne peuvent raccorder leurs lances à incendie sur les bouches prévues par la ville de Baltimore. La majorité des secours reste par conséquent sous-employée. L'incendie ne fait miraculeusement aucune victime.

Le Japon attaque la Russie

La guerre entre le Japon et la Russie commence en 1904 et se termine en 1905. Le 10 février, l'empereur du Japon déclare officiellement la guerre à la Russie, lui reprochant ses ambitions en Extrême-Orient. L'armée russe enchaîne alors les défaites, et le 5 septembre 1905, la Russie signe avec le Japon le traité de Portsmouth mettant fin au conflit. La Russie est contrainte de céder au Japon de nombreux territoires. Sans l'intervention du président Roosevelt et la médiation américaine, les concessions auraient été encore plus lourdes pour la Russie vaincue. Le régime tsariste sort ébranlé de cette guerre, qui consacre le Japon comme nouvelle grande puissance militaire.

Les prémices de la Triple Entente

Le Royaume-Uni et la France signent le 8 avril 1904 des accords désignés sous le nom d'« Entente cordiale ». Ils résolvent ainsi des différends coloniaux plus ou moins anciens portant sur diverses régions (Terre-Neuve, Egypte, Maroc, Siam, etc.). Le Royaume-Uni et la Russie signeront un accord similaire en 1907 qui, ajouté à l'alliance franco-russe datant de 1892, constituera les bases de la « Triple Entente ».

L'année 1905

Grève tragique à Chicago

Une grève débutée par un syndicat d'ouvriers du textile rencontre un soutien massif de syndicats d'autres branches. Bientôt, toute la ville est paralysée par le mouvement. Les grévistes se heurtent alors à l'Association des Employeurs de Chicago, une coalition d'hommes d'affaires qui s'oppose au syndicalisme. Des émeutes éclatent et durent d'avril à juillet. Elles opposent les grévistes aux forces de police et aux briseurs de grève, et conduisent à la mort de vingt et une personnes pour plus de quatre cents blessés, ce qui en fait alors la grève la plus meurtrière du XXème siècle aux États-Unis. Il apparaît également qu'une corruption massive a été utilisée pour amener les dirigeants des syndicats à arrêter la mobilisation, ce qui attire les foudres de l'opinion publique.

L'expédition saurienne

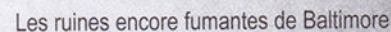
Une expédition paléontologique d'envergure est organisée au Nevada par le professeur Merriam de l'université de Californie. Financée par la passionnée et philanthrope Annie Montague Alexander, cette entreprise scientifique permet la découverte de nombreux spécimens d'ichtyosaures, qui rejoindront le Musée de Paléontologie de Californie. Suite à l'expédition, certaines voix s'élèvent contre des éléments découverts dans les montagnes Shoshones, supposés remonter à des millénaires mais présentant des traces semblant indiquer une origine récente.

Le procès de Cassie Chadwick

Cassie Chadwick est l'auteur de nombreuses fraudes durant toute sa vie, mais se distingue au début du XXème siècle par l'une des usurpations les plus remarquables de son temps. Elle parvient en effet à se faire passer pour la fille illégitime du milliardaire Andrew Carnegie, ceci lui permettant de convaincre nombre de banquiers de lui consentir des prêts conséquents. Après avoir vécu plusieurs années une vie dispendieuse, recevant même le surnom de « reine de l'Ohio », son stratagème est éventé, causant la faillite de certaines banques. Après un procès extrêmement médiatique, qui voit Carnegie lui-même assister aux débats, Cassie Chapman écope de quatorze ans d'emprisonnement et meurt en prison deux ans plus tard.

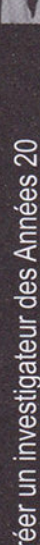
La naissance de l'IWW

L'IWW (Industrial Workers of the World) est un syndicat fondé à Chicago par des socialistes, anarchistes et syndicalistes radicaux (Eugene Debs, Bill Haywood, etc.). Les adhérents,



Les ruines encore fumantes de Baltimore







Un défilé de l'I.W.W.

surnommés Wobblies, rejettent le corporatisme de l'American Federation of Labor et s'engagent à rassembler les travailleurs sans discrimination de sexe, de race ou de qualification. Ils prônent l'action et l'autodéfense en cas d'agression, ne rejetant pas le recours à la violence.

Le Dimanche rouge de Saint-Pétersbourg

Le 22 janvier, le prêtre Gapony mène un cortège se dirigeant vers le palais impérial. Cette manifestation ouvrière pacifique a pour seul but de remettre une pétition au tsar pour réclamer de meilleures conditions de travail et le suffrage universel. Un coup de feu déclenche l'affolement général, et les troupes armées reçoivent l'ordre d'ouvrir le feu. Quand les manifestants se dispersent, plusieurs centaines de corps jonchent le sol. Cet événement déclenche la Révolution russe de 1905.

L'année 1906

La conférence d'Algésiras

Cette conférence rassemble douze pays européens, mais c'est le président américain Theodore Roosevelt qui est choisi comme médiateur. Il s'agit en fait de la première intervention des États-Unis en politique étrangère au niveau mondial. La conférence débute le 16 janvier 1906. Si l'indépendance du sultanat du Maroc est garantie, la France et l'Espagne obtiennent des droits particuliers sur les affaires marocaines et se voient confier la police des ports, des frontières et le droit de créer une banque d'État internationale. L'Allemagne garde un droit de regard, mais est clairement la grande perdante de la conférence.

Le tremblement de terre de San Francisco

Le 18 avril, à 5 h 15 du matin, un violent tremblement de terre, estimé à une magnitude de 8,5 sur l'échelle de Richter, détruit une partie de la ville de San Francisco. Plus que le séisme, ce sont les nombreux incendies qui lui font suite qui causent des dégâts effroyables. La catastrophe fait plus de trois mille victimes, et San Francisco est détruite à 80 %. La loi martiale est instaurée durant plusieurs jours.

Devil's Tower devient le premier monument national

Située au sein des Black Hills, dans le Wyoming, cette formation rocheuse particulière, élevée de 386 mètres, est le premier site à bénéficier de l'appellation de Monument National des États-Unis. Cette classification, décidée par le président Theodore Roosevelt, est une conséquence immédiate de l'Antiquities Act voté en 1906 par le Congrès en vue de protéger des sites archéologiques. Le lieu est considéré comme sacré par de nombreuses tribus indiennes, et on y attribue de fréquents phénomènes étranges.

Marie Curie à la Sorbonne

La veuve de Pierre Curie, mort la même année dans un accident tragique, accepte de succéder à son mari dans la chaire créée pour lui à la faculté de la Sorbonne. C'est la première femme à siéger ainsi dans une faculté. Cette nouvelle, abondamment relayée dans les milieux scientifiques, marque une nouvelle étape dans la vie de cette chercheuse ayant découvert le radium.

La création de la fraternité Alpha Phi Alpha

Cette fraternité étudiante est la première en « lettres grecques » créée par des étudiants afro-américains, à l'université de Cornell. Le but de l'organisation est de fournir un soutien à tous les étudiants issus de minorités et victimes de préjugés raciaux. La fraternité sera par la suite à l'origine de nombreuses avancées politiques, accueillant en ses rangs les plus grands esprits afro-américains de leurs temps.

L'année 1907

La Panique des banquiers

La Panique bancaire américaine de 1907, également nommée Panique des banquiers, est une crise financière qui survient aux États-Unis à la suite de l'effondrement du marché boursier. Cette panique se produit dans une période de récession, marquée par d'innombrables retraits de fonds des banques. Elle se propage dans tout le pays, et de nombreuses banques et entreprises sont proches de la faillite. Finalement, la situation est sauvée par le financier J.P. Morgan, qui intervient en engageant ses fonds propres et en persuadant d'autres banquiers de l'imiter pour soutenir le système bancaire américain.

La Grande flotte blanche

Le 16 décembre, sur ordre du président Theodore Roosevelt, une flotte militaire américaine entreprend un tour du monde qu'elle terminera en 1909. Le surnom des bateaux vient de la couleur blanche dont les coques sont peintes. La flotte a pour but avoué de démontrer tout autour du monde la puissance militaire américaine, et ses capacités en haute mer. Elle consiste en seize bâtiments de guerre accompagnés de diverses escortes.

La limitation de l'immigration

Une nouvelle loi sur l'immigration stipule que le président peut refuser l'admission, sur le territoire améri-

cain, de citoyens munis d'un passeport étranger si leur entrée se révèle préjudiciable à la main d'œuvre américaine.

L'Oklahoma devient le 46ème État

Les territoires d'Oklahoma et les territoires indiens rattachés deviennent l'État d'Oklahoma. Le nouvel État possède des richesses importantes en pétrole, et la ville de Tulsa devient la capitale du pétrole américain. L'Oklahoma est également connu pour accueillir une importante population afro-américaine, certaines volontés politiques ayant même pensé au XIXème siècle à en faire un État réservé aux Noirs.

La Grande flotte blanche

Picasso et le cubisme

En juillet, le peintre espagnol Pablo Picasso, alors âgé de 26 ans, achève à Paris sa toile *Les Demoiselles d'Avignon*. Ce tableau, qui choque par sa réalisation plus que par son thème, marque le point de départ du mouvement cubiste.

L'année 1908

William Taft élu président des États-Unis

Le président Théodore Roosevelt, très populaire, refuse de se représenter en 1908 après avoir exercé pratiquement deux mandats. Il fait nommer à sa place William Taft qui, avec son aide, bat facilement le candidat démocrate William Jennings Bryan. Dès le début de sa présidence, Taft, desservi par un manque de charisme évident, fait face aux critiques des Américains, qui continuent à considérer l'ancien président Roosevelt comme le vrai leader du pays.

L'annexion de la Bosnie-Herzégovine

L'Autriche profite de l'affaiblissement de l'Empire ottoman pour annexer la Bosnie et l'Herzégovine, déclenchant une crise internationale. Cette manœuvre provoque une réaction hostile de la Serbie, mais le soutien de l'Allemagne à l'Autriche entraîne un retrait de la Russie, son principal soutien.

La naissance de la Ford T

La Ford Motor Compagny produit en masse le modèle T, qui devient instantanément la voiture du début du siècle. Solide, fiable, la *Tin Lizzie* restera la voiture américaine par excellence jusque dans les années 20. Elle est également le symbole d'une nouvelle façon de produire : l'assemblage à la chaîne fait son apparition.

Le tremblement de terre en Italie

Le 28 décembre, un tremblement de terre d'une magnitude estimée à 7,5 ravage la Calabre et la Sicile, causant près de cent mille morts. Des villes entières, telles que Messine ou Reggio de Calabre, sont entièrement détruites. Cet événement suscite l'émoi aux États-Unis, en particulier parmi les populations d'origine italienne.

Le tremblement de terre de San Francisco vu depuis la Sacramento Street







La Ford T de 1908

La création du BOI

Le Bureau of Investigation (ancêtre du FBI) est créé le 26 juillet par le procureur général Bonaparte. Sous la direction de Stanley Finch, l'agence compte alors trente-quatre agents, recrutés notamment dans les rangs des services secrets.

L'année 1909

Theodore Roosevelt en Afrique

En mars, l'ancien président des États-Unis quitte le pays pour effectuer un safari en Afrique. Ce voyage reçoit le soutien financier du Smithsonian Institute et de la National Geographic Society, pour lesquels il s'engage à ramener des spécimens. Accompagnés de deux cent cinquante porteurs et guides, Roosevelt et son fils sillonnent l'Afrique et chassent d'innombrables animaux sauvages pendant plus d'une année.

L'intervention américaine au Nicaragua

Quand cinq cents révolutionnaires, dont plusieurs Américains, sont exécutés par le dictateur José Santos Zelaya, le président Taft envoie deux navires de guerre au Nicaragua pour destituer le tyran et veiller sur les intérêts des États-Unis.

La construction de l'anneau de vitesse d'Indianapolis

Sous l'impulsion de Carl Graham Fisher, un entrepreneur américain, une piste de course pour « véhicules sans chevaux » est construite près d'Indianapolis. Cet anneau ovale, dont la construction nécessite l'emploi de plus de cinq cents ouvriers, est entouré d'hôtels, de gradins et de ponts. Le premier événement à y prendre place est un concours de dirigeables attirant près de quarante mille personnes. En août se déroule la première course automobile, et malgré les réserves que le revêtement soulève (il sera changé en revêtement de brique à la fin de l'année), les animations, les records et les accidents s'enchaînent devant une foule de plus en plus nombreuse.

La fondation de la NAACP

En février est fondée l'Association Nationale pour l'Avancée des Gens de Couleur, sous l'impulsion de personnalités d'origine africaine tel l'historien W.E.B. Du Bois et divers journalistes et réformateurs. L'association a pour but la promotion de l'égalité des droits et la lutte contre les préjugés raciaux, la défense de l'éducation et du droit de vote pour tous. Le comité directeur de l'association est, Du Bois mis à part, constitué exclusivement de Blancs d'origine juive, ces deux communautés se rapprochant pour l'occasion.

Grève générale à New York

Une grève générale des ouvrières des ateliers de confection éclate à New York. Plus de vingt mille personnes cessent le travail à l'appel de l'*International Ladies' Garment Workers Union.* La grève se poursuivra jusqu'en février 1910.

L'année 1910

Le grand incendie

L'été 1910 voit une sécheresse sans précédent s'abattre sur les États-Unis. Un gigantesque incendie ravage 12 000 km^2 de terres et de forêts dans le nord-ouest du pays (États de Washington, du Montana et de l'Idaho). Ce feu coûte la vie à quatre-vingt-sept personnes, dont soixante-dix-huit pompiers. Plusieurs villes sont entièrement réduites à néant par les flammes avant que les pompiers et l'armée ne le maîtrisent. Cet événement conduit à la création de l'US Forest Service.

L'attentat du Los Angeles Times

Le 1er octobre 1910, une bombe explose dans les locaux du journal *Los Angeles Times*, tuant vingt et une personnes et en blessant une centaine. Cet attentat, qualifié alors de « crime du siècle », est l'œuvre de deux frères, John et James McNamara, des membres du syndicat des métallurgistes. L'enquête est confiée à l'agence Burns, qui appréhende les deux frères après une traque inter-états. Malgré la défense de Clarence Darrow, célèbre avocat de l'époque, James est condamné à la prison à vie après avoir avoué son crime, John à quinze ans de prison après avoir confessé un autre attentat.

Le match Johnson-Jeffries

A Reno, dans l'État du Nevada, Jack Johnson, un boxeur noir, remporte le championnat du monde de boxe poids lourds face au boxeur blanc Jeffries. La victoire de Johnson, devant plus de vingt mille spectateurs, soulève à travers le pays de violents incidents. Des membres de la population blanche se mettent en tête de venger la défaite de leur champion et s'en prennent aux Noirs qui, de leur côté, fêtent la victoire. Fusillades, bagarres et mises à sac s'enchaînent dans un climat de violence extrême qui coûte la vie à plusieurs personnes.

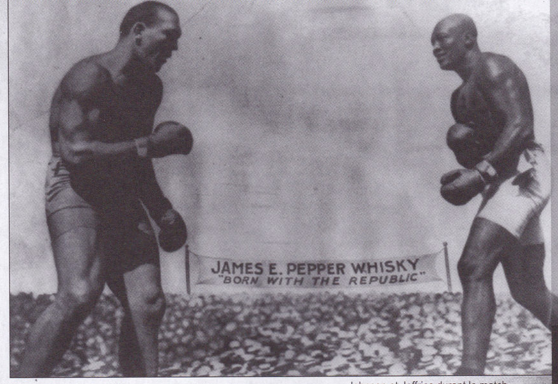
Le passage de la comète de Halley

En cette année, la comète de Halley passe très près de la Terre, à un point tel que plusieurs savants de l'époque prédisent que son passage serait synonyme de fin du monde. Certains personnages influents épouvantent l'opinion publique avec leurs prédictions pessimistes, déclenchant des vagues de vols, vandalisme, suicides, dans une ambiance de fin du monde. Mais rien de tout cela ne se passe, et la comète se contente d'offrir une vision enchante-

resse à ceux qui ne se terrent pas dans leurs caves.

Le décès d'Edward VII

Au Royaume-Uni, le roi Edward VII décède le 6 mai, et le prince de Galles accède au trône sous le nom de George V. Préparé aux affaires de l'État par son père, George V se montrera un politicien habile, bien aidé par son épouse, la reine Marie, à l'esprit très affuté. Il changera en 1917 le nom de sa maison de Saxe en maison de Windsor, rompant ainsi avec ses origines allemandes.



Johnson et Jeffries durant le match

L'année 1911

L'expédition Amundsen

Le 14 décembre, l'expédition menée par l'explorateur polaire norvégien Roald Amundsen atteint pour la première fois le pôle Sud. Mais cela n'est pas une partie de plaisir. Une autre expédition, commandée par le capitaine Robert Falcon Scott et entourée d'une abondante publicité, a également pour but d'atteindre le pôle Sud la première. N'ignorant rien des plans de son rival britannique, Amundsen feint de se préparer pour le pôle Nord, tout en s'organisant en fait pour partir vers le sud.
Il se met en route avant l'arrivée du printemps polaire et bénéficie d'une météo favorable pour finalement coiffer Scott sur le poteau.

La Révolution chinoise et l'indépendance du Tibet

En octobre, la dynastie Qing est renversée par la Révolution chinoise. Sun Yatsen est élu président de la république de Chine. Le Tibet devient indépendant, bien que toujours lié à la Chine en vertu du droit international. Les derniers soldats chinois sont chassés du pays.
Suivant l'exemple, la Mongolie-Extérieure fait également sécession.

La mystérieuse vague de froid du 11/11/11

Le 11 novembre, un événement météorologique étrange frappe le Midwest, en particulier la ville de Springfield. Tandis que la région subit des températures de chaleur record (30°C), un grand nuage arrive sur la contrée, amenant vent, pluie, grêle puis neige. Une vague de froid s'abat sur les lieux, faisant chuter les températures jusqu'à des niveaux record. A onze heures du soir, la température atteint les -11°C. Des tornades suivent, causant d'effroyables dégâts. Ce phénomène s'évanouit aussi vite qu'il est apparu, laissant derrière lui un paysage de champ de bataille et une population médusée.

La découverte du Machu Picchu

Hiram Bingham, un explorateur américain attaché à l'université de Yale, se rend au Machu Picchu le 24 juillet 1911. Ce qu'il y trouve l'impressionne tant qu'il

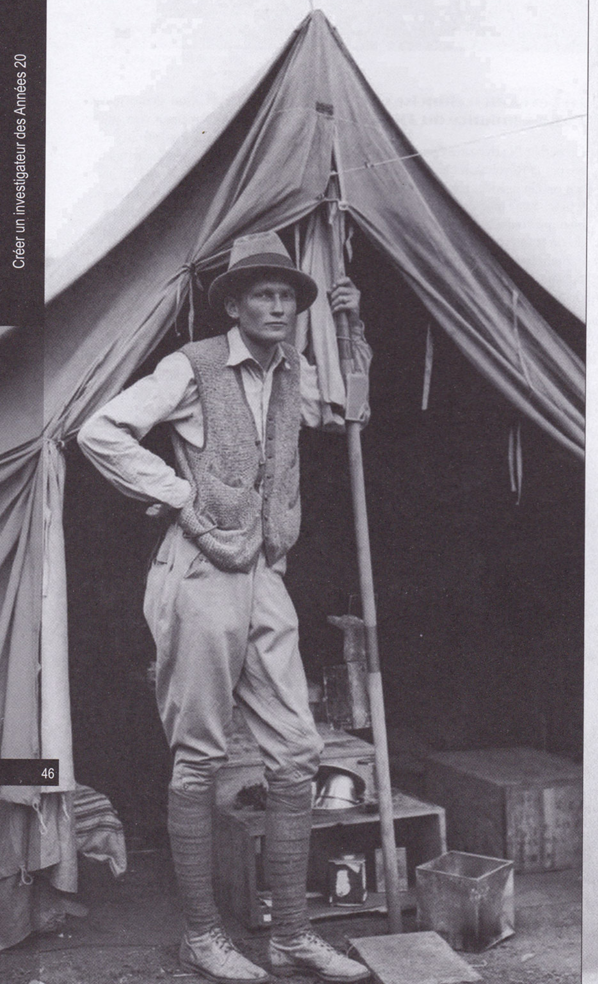
Théodore Roosevelt durant son safari

sollicite sans tarder l'université de Yale, la National Geographic Society et le gouvernement péruvien pour pouvoir commencer rapidement les fouilles archéologiques du site, à la tête d'une équipe pluridisciplinaire.
Bingham n'a pas véritablement découvert Machu Picchu, dont l'existence était connue, mais il est le premier à signaler l'importance des ruines. Cette recherche archéologique voit également des dérives propres à ce genre d'entreprises, notamment en ce qui concerne les découvertes effectuées sur place, qui échappent au Pérou grâce au trafic et à la corruption.

Les troubles au Mexique

Après la fuite du dictateur Porfirio Diaz, Francisco Madero, soutenu par une partie des révolutionnaires, remporte les élections présidentielles au Mexique. Sa nomination ne met pas fin aux troubles qui agitent le pays. Certains chefs rebelles, tels Emiliano Zapata et Pancho Villa, s'opposent à lui, en particulier après sa décision de dissoudre l'armée révolutionnaire. Madero s'attire les foudres des paysans en se montrant incapable de mener la réforme agraire, et celle des compagnies de pétrole étrangères, dont il taxe lourdement les activités d'extraction. Sous l'influence de l'un de ses généraux, Huerta, et de l'ambassadeur américain Henry Lane Wilson, il sera finalement, en 1913, destitué et assassiné. Ceci conduira à une nouvelle guerre civile au Mexique.

Hiram Bingham debout devant sa tente



L`année 1912

Le naufrage du Titanic

Lors de sa première traversée, de Southampton à New York, le Titanic, alors le plus grand paquebot du monde, heurte un iceberg au large de Terre-Neuve. Le bloc de glace crée des voies d'eau en dessous de la ligne de flottaison et entraîne le navire vers le fond. Le colosse coule en deux heures quarante. Environ mille cinq cents personnes sur les quelque deux mille deux cents passagers périssent dans les eaux glacées, faute de pouvoir embarquer dans un nombre insuffisant de canots de sauvetage. Les rescapés sont secourus par le bâtiment Carpathia quelques heures après le naufrage.

La grève de Lawrence

Une nouvelle loi de l'État du Massachusetts, entrée en fonction le [1e]r janvier 1912, réduit le nombre maximum d'heures de travail pour les femmes et les enfants de cinquante-six à cinquante-quatre heures par semaine. Le 11 janvier, les travailleurs découvrent que leurs patrons ont réduit leur paie en proportion de la réduction de leurs heures, plongeant les familles dans un marasme financier.
Une grève massive se déclenche dans les usines textiles de l'American Wollen Compagny, à Lawrence (au Massachussetts). Le mouvement est pris en main par les syndicalistes de l'IWW (International Workers of the World), qui organisent des défilés et des rassemblements qui réunissent plusieurs dizaines de milliers de personnes. Toutefois, la grève dérape et des affrontements avec la police font un mort chez les grévistes, pour lequel deux leaders de l'IWW sont enfermés. La loi martiale est alors déclarée. Le

syndicat tente d'éloigner les enfants des lieux, mais les convois sont stoppés par la police et la milice, et des femmes et des enfants sont matraqués. Ces exactions sont rapportées par la presse et bouleversent l'opinion. Finalement, les grévistes obtiennent gain de cause et, après un procès, les deux syndicalistes injustement accusés sont libérés.

Woodrow Wilson élu président

En novembre, le démocrate Woodrow Wilson est élu président des États-Unis, après l'avoir emporté face au candidat républicain William Taft. Le candidat socialiste, Eugene Debs, favorisé par un climat social détestable, obtient près d'un million de voix. Wilson est le seul candidat démocrate élu dans la première moitié du XX[ème] siècle, malgré une force d'opposition plus nombreuse.

La guerre italo-turque

Ce conflit oppose l'Empire ottoman et le royaume d'Italie de 1911 à 1912, et permet à ce dernier d'obtenir les provinces ottomanes de Tripolitaine, de Cyrénaïque et du Fezzan. Celles-ci forment alors la Libye italienne. Bien que mineur, ce conflit pose les jalons de la Première Guerre mondiale en réveillant les nationalismes dans les Balkans. Les Italiens ayant vaincu rapidement des troupes ottomanes désorganisées, les membres de la Ligue balkanique profitent de l'occasion pour assaillir l'empire avant même la fin du conflit avec l'Italie.

Cette guerre marque aussi une étape importante dans l'histoire, avec l'utilisation de nouvelles technologies militaires comme l'aviation. Le conflit voit ainsi se dérouler le premier bombardement aérien.

Le Machu Picchu en 1910



Roosevelt attaqué

Tandis qu'il fait campagne pour le parti progressiste, à Milwaukee, l'ancien président Theodore Roosevelt est pris pour cible par un tenancier de saloon, John Schrank, qui confiera plus tard avoir reçu des instructions du fantôme de William McKinley. La balle atteint Roosevelt à la poitrine, mais malgré sa blessure, ce dernier délivre son discours avant d'être évacué vers un hôpital. Là, les médecins se rendent compte que la vie de l'ancien président a été sauvée par les feuillets de son discours, qui ont amorti la balle. Schrank sera enfermé en établissement psychiatrique.

L'année 1913

Coup d'état au Mexique

A la tête de quatre mille hommes, le général Huerta attaque la citadelle de Mexico, et destitue le président en place, Madero. Ce dernier est tué au cours des affrontements, mais cette mort pour le moins mystérieuse incite le président américain Wilson à ne pas reconnaître le régime de Huerta tant que la lumière n'a pas été faite sur l'affaire.

Le Big Blow

Du 7 au 10 novembre, une tempête extratropicale s'abat sur la région des grands lacs américains. Tout le bassin est ravagé par des vents d'une violence inouïe, la neige et des vagues causant des dommages effroyables sur les ports et les bateaux.

La tempête cause la mort de plus de deux cent cinquante personnes, et détruit des dizaines de bateaux (dont cinq ne seront jamais retrouvés), ce qui en fait la plus grosse catastrophe naturelle ayant touché la région. Les énormes pertes de cargaisons entraînent une hausse des prix sur certains produits tels que le charbon, le fer ou les céréales.

La grève des mines de charbon au Colorado

Les grévistes de la Colorado Fuel & Iron Corporation, propriété de la famille Rockefeller, sont expulsés des logements qu'ils occupent par la compagnie minière. Soutenus par la United Mine Workers Union, ils établissent des campements de tentes dans les collines voisines et maintiennent les piquets de grève. Les patrons recrutent des hommes de l'agence Baldwin-Felts Detective, qui effectuent des raids armés sur ces campements. Des grévistes sont assassinés. Le gouverneur du Colorado fait appel à la garde nationale, qui introduit nuitamment des briseurs de grève et réprime les manifestations.

Le début de l'apartheid en Afrique du Sud

En Afrique du Sud sont appliquées les premières lois d'apartheid, installant la ségrégation à l'égard des Noirs. Le *Native Land Act* fixe la part des terres réservée à chaque communauté en Union sud-africaine. Les Noirs se voient attribuer 8 % des terres cultivables, alors qu'ils représentent plus de 67 % de la population. Il leur est interdit de posséder et d'acheter des terres hors des réserves. Plus d'un million d'entre eux sont expulsés des terres qu'ils cultivaient. Dépossédés de ces dernières, les Noirs vont travailler dans les mines et les plantations européennes.

L'ouverture du Canal de Panama

Le 10 octobre voit le président Wilson, depuis son cabinet à Washington, presser un bouton et déclencher l'explosion de la dernière digue du Canal de Panama, ultime obstacle empêchant la réunion de l'océan Pacifique et de l'océan Atlantique. Son impact sur le commerce maritime sera considérable dès son exploitation en 1914, puisque les navires n'auront plus besoin de faire route par le cap Horn et le passage de Drake, à la pointe australe de l'Amérique du Sud. Un navire allant de New York à San Francisco par le canal parcourra moins de la moitié de la distance à couvrir précédemment. Ce projet, initié par les Français et

poursuivi par le colonel Goethals au nom du gouvernement fédéral américain, est considéré comme l'une des plus grandes réussites techniques du XX[ème] siècle.

L'année 1914

Le massacre de Ludlow

Le 20 avril, à la suite d'un long affrontement entre grévistes mineurs et soldats de la garde nationale, ces derniers prennent d'assaut le camp des mineurs, entraînant une vague d'affrontements qui font une vingtaine de morts, dont douze enfants. En réponse, les mineurs s'arment et attaquent des dizaines de mines, détruisant les biens et multipliant les heurts avec la garde nationale du Colorado. Finalement, l'intervention du président des États-Unis entraîne le désarmement des deux partis, mais les mineurs, quand ils arrêtent la grève faute de moyens, n'auront au final pas obtenu d'avancée notable. Certains sont même condamnés.

L'intervention américaine à Veracruz

Après l'arrestation de marins américains à Tampico, les marines débarquent à Veracruz, interrompant l'approvisionnement en armes du dictateur Huerta. Les États-Unis décrètent le blocus et rompent les relations diplomatiques avec le Mexique. Le pays, après être passé brièvement entre les mains de Carranza, est finalement libéré, après le départ américain, par les armées révolutionnaires de Pancho Villa et Emiliano Zapata.

L'assassinat de l'archiduc d'Autriche

L'archiduc héritier d'Autriche, François Ferdinand, et sa femme se rendent à l'hôtel de ville de Sarajevo quand une bombe est lancée contre leur automobile. Elle fait de nombreux blessés, mais l'archiduc et son épouse ne sont pas touchés. Néanmoins, en poursuivant leur visite de la ville, ils sont pris pour cible par un jeune Serbe, Gavrilo Prinzip, membre de la société secrète la Main Noire, qui tire à plusieurs reprises sur le couple royal, qui succombe à ses blessures. Cet attentat déclenche des émeutes anti-serbes et

Le canal de Panama en 1903



entraînera, quelques jours plus tard, une déclaration de guerre de l'Autriche à la Serbie.

La bataille de Coronel

La bataille de Coronel est une bataille navale qui se déroule en novembre le long de la côte centrale du Chili. Au cours de cet affrontement, l'escadre de la Royal Navy britannique est battue par les forces supérieures de la marine impériale allemande. C'est la première défaite subie par la Royal Navy depuis 1781, et elle remet en cause le mythe de l'invincibilité de la flotte anglaise. L'amirauté, pour venger l'affront, envoie une force qui anéantira un mois plus tard la flotte allemande responsable, lors de l'affrontement des îles Falkland.

Les débuts de la Grande Guerre

Le déclenchement de la Grande Guerre suit de près l'attentat de Sarajevo. Début août, l'Allemagne déclare successivement la guerre à la France, puis à la Russie, avant d'envahir la Belgique, entraînant l'entrée dans le conflit du Royaume-Uni. Les États-Unis proclament leur neutralité, tandis que le Canada envoie trente-deux mille hommes pour se battre aux côtés des Français.

L'année 1915

La poursuite de la Grande Guerre

La Grande Guerre se poursuit, et voit l'entrée de l'Italie. Le conflit s'englue dans des guerres de tranchées. Des combats majeurs se déroulent, en particulier la bataille des Dardanelles, une déroute de l'Alliance en terre ottomane.



Les Marines américains à Veracruz

L'exposition Panama-Pacific

San Francisco fête son rétablissement après le grand incendie de 1906 en organisant une fête grandiose initialement prévue pour célébrer l'ouverture du Canal de Panama. La foire accueille vingt-quatre nations et quarante-trois États américains, et laisse un héritage après sa fermeture : le Palace of Fine Arts, qui devient l'un des principaux musées américains.

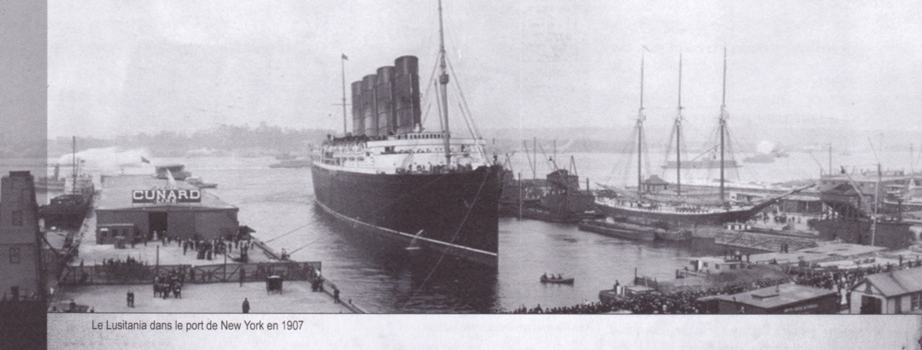
Le coulage du RMS Lusitania

Le RMS Lusitania est un navire britannique envoyé par le fond le 7 mai au large de l'Irlande par un sous-marin allemand. Le paquebot est aussitôt présenté par la presse américaine comme une victime « neutre » de la barbarie allemande. Des affiches incitant à la guerre inondent les États-Unis, appelant à venger le Lusitania. Les Allemands, quant à eux, justifient l'attaque par le fait que le navire, sous une apparence civile, transportait une importante cargaison d'armes, ce qui est nié par la Couronne (et qui se révèlera vrai).

Cette attaque contribue à faire basculer l'opinion américaine en faveur de la guerre, et amène l'engagement des États-Unis auprès de la Triple Alliance. Le nombre de victimes est incertain, mais dépasse le millier de morts, dont une centaine d'Américains.

L'affaire Leo Franck

En avril, le meurtre de la jeune Mary Phagan, une ouvrière d'usine de treize ans, conduit à l'arrestation de son patron juif, Leo Franck. Condamné à la prison à vie, en dépit de nombreuses incertitudes dans le dossier, le jeune homme est extrait de force de sa prison pour être lynché dans la ville natale de l'enfant. Une foule arrive alors et l'on prend en souvenir des photos dont on fait des cartes postales qui rencontrent un franc succès. L'enquête sur le lynchage n'amène aucune inculpation. L'affaire, qui donne lieu à une surenchère médiatique, entraîne une vague antisémite en Géorgie et conduit des milliers de juifs à quitter l'État.

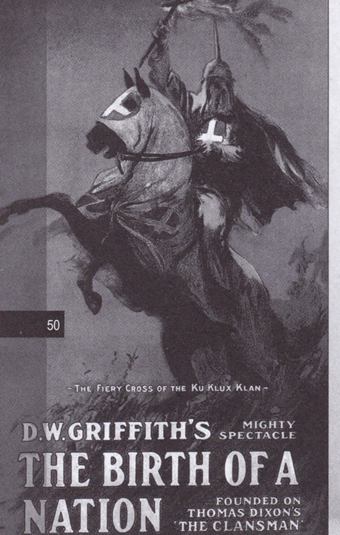


Le Lusitania dans le port de New York en 1907

La naissance d'une nation

Ce film de G.W. Griffith, sorti exactement cinquante ans après la fin de la guerre de Sécession, raconte le déroulement de ce conflit et la reconstruction qui suivit selon le point de vue sudiste. C'est un grand succès populaire, le plus important de l'histoire du cinéma jusqu'alors. Mais il est aussi l'objet de nombreuses controverses, pour son discours raciste et son apologie du Ku Klux Klan, ce qui lui vaut d'être interdit dans plusieurs villes des États-Unis. La popularité du film contribue à la renaissance du Ku Klux Klan, qui avait disparu à l'époque de sa sortie.

L'Affiche du film « Naissance d'une Nation »



L'année 1916

Le raid de Pancho Villa

Pancho Villa, le révolutionnaire mexicain, conduit mille cinq cents hommes dans un raid prenant pour cible le village américain de Colombus, au Nouveau-Mexique. L'attaque fait dix-sept morts, et entraîne l'intervention de la cavalerie américaine menée par John Pershing. Celui-ci poursuit Villa jusqu'au Mexique.

Wilson réélu président

Woodrow Wilson, le président démocrate, est réélu pour quatre ans en écartant son rival républicain, l'ancien gouverneur de New York, Charles Evans Hughes. Les résultats de l'élection restent suspendus des semaines, dans l'attente de ceux de la Californie. Le deuxième mandat de Wilson restera essentiellement marqué par la guerre. Il demeurera tout de même le président ayant instauré le *Star-spangled Banner* comme hymne national.

La guerre mondiale

Les combats font rage durant toute l'année, qui restera marquée par la fin de la bataille de Verdun. Les Allemands sont repoussés par les troupes françaises. Plus de trois cent mille soldats alliés et allemands meurent dans cette bataille, l'une des plus symboliques et des plus meurtrières de la guerre.

Pâques sanglantes à Dublin

Le lundi de Pâques, des membres de l'Irish Citizen Army et de l'Irish Volunteers Force prennent possession de bâtiments stratégiques de la capitale irlandaise.
Patrick Pearse proclame la République irlandaise, mais on est loin d'une insurrection générale, certains voyant la rébellion comme une traitrise vis-à-vis des nombreux soldats irlandais qui se battent encore en France. Durant toute l'après-midi, les assauts de l'armée britannique sont systématiquement repoussés, mais finalement les renforts prennent le dessus. Après cinq jours de chaos, l'insurrection est étouffée. La répression anglaise est terrible : plus de cinq mille personnes arrêtées et des exécutions sommaires, comme celles des leaders Pearse et Connolly.

L'assassinat de Raspoutine

En décembre, Raspoutine, un moine thaumaturge et débauché, accusé d'avoir exercé une influence néfaste sur la famille impériale russe, est assassiné par le prince Félix Ioussoupoff.
Originaire des confins de la Sibérie, Raspoutine est un mystique errant, parfois surnommé « le moine fou ». Il choque par sa réputation sulfureuse, et ses relations débauchées avec des femmes de la haute noblesse. En pleine guerre mondiale, le bruit court qu'il espionne pour l'Allemagne. Plusieurs complots se trament contre la vie du moine sibérien, mais c'est finalement lors d'un dîner, et après une tentative d'empoisonnement infructueuse, que Raspoutine est abattu.

L'année 1917

L'exécution de Mata Hari

Accusée d'espionnage au profit de l'Allemagne au cours d'une enquête sommaire, Mata Hari passe du statut d'idole à celui de coupable idéale dans une France traumatisée par la guerre. Le procès ne dure que trois jours, et elle est condamnée à mort pour intelligence avec l'ennemi en temps de guerre. Mata Hari est fusillée le 15 octobre 1917. Son corps est ensuite confié à la faculté de médecine de Paris, où il est disséqué par des étudiants.

La Révolution russe

La révolution d'Octobre en Russie, aussi connue sous le nom de Révolution bolchevique, fait référence à la révolution qui a commencé par le coup d'état mené par Lénine, Trotsky et les bolcheviks le 25 octobre 1917. Cette révolution renverse le gouvernement provisoire et donne le pouvoir aux bolcheviks. Elle se déroule sans effusion de sang excessive, mais sera suivie par la guerre civile russe, et finalement par la création de l'Union des républiques socialistes soviétiques en 1922.

Les États-Unis entrent en guerre

Le 6 avril 1917, le président Woodrow Wilson déclare la guerre à l'Allemagne. Avec l'entrée des États-Unis dans la Grande Guerre, celle-ci prend un caractère non plus européen mais mondial. Ce n'est toutefois qu'un an plus tard que les premiers « *Sammies* », soldats appelés ainsi en référence à l'Oncle Sam, seront engagés dans les combats...

Les premiers prix Pulitzer

Les premiers prix Pulitzer sont attribués en juin. On retiendra que les premiers lauréats sont Laura Richards, Maud Howe Elliot et Florence Hall pour une biographie, Jean-Jules Jusserand pour la catégorie Histoire, et Herbert Bayard Swope pour la catégorie Journalisme.

Le Télégramme Zimmermann

Le télégramme Zimmermann est une proposition diplomatique de l'Empire allemand au gouvernement du Mexique en vue de déclencher une guerre des Mexicains contre les États-Unis, en échange d'un soutien financier et de l'annexion du Texas, du Nouveau-Mexique et de l'Arizona. Cette proposition, interceptée et décodée par les services de renseignements britanniques, provoque l'indignation générale aux États-Unis. Le Mexique refuse cette tentative d'alliance, qui accélère l'implication des Américains dans la guerre.

L`année 1918

Guerre mondiale : le soldat York

Tandis que le conflit fait rage, un soldat américain se fait remarquer par des actes de bravoure qui lui vaudront les décorations les plus élevées décernées par l'armée. Le caporal Alvin York, aîné d'une famille pauvre du Tennessee, parvient dans la forêt d'Argonne, en France, à éliminer quasiment seul vingt-huit soldats allemands et à en capturer cent trente-deux. Il utilisera par la suite sa notoriété pour des causes civiques et le développement de son État.

La Victoire

L'armistice de 1918 marque la fin de la Grande Guerre. Il est signé le 11 novembre et marque la victoire des Alliés et la défaite de l'Allemagne. La fin des combats est effective dans la journée, entraînant sur tout le territoire français des scènes de liesse indescriptibles. Le bilan de la guerre est lourd : dix-huit mil-



Les destructions à Dublin

Mata Hari en 1910



Le sergent Alvin York

lions de morts, des millions de blessés et de mutilés. A la date de l'armistice, deux millions de soldats américains sont au front, un apport décisif qui amène la victoire aux Alliés.

L'épidémie de grippe espagnole

En mars de cette année, un soldat résidant à Camp Fuston est le premier cas confirmé de grippe espagnole. En 1918, dans la région de Boston, les premiers cas mortels sont signalés.

A compter de cette date, la grippe se répand partout où les voyageurs contaminés, civils ou militaires, se rendent. La pandémie s'installe dans le même temps en Europe, le virus étant apporté par le biais de renforts américains. Début octobre 1918, l'ensemble du territoire des États-Unis et de l'Amérique du Nord est atteint. Cette grippe emporte 2 % de la population.

Les premiers vols postaux

En mai, le Département des Postes des États-Unis commence sa distribution régulière de courrier par voie aérienne. C'est le premier service de ce type au monde. Les liaisons desservent New York, Philadelphie et Washington. Les appareils sont issus des surplus de l'armée, aux mains de pilotes expérimentés et grassement payés.

Les mystérieuses tornades de Codell

Le 20 mai, la petite ville de Codell, au Kansas, subit le passage d'une tornade pour la troisième année consécutive. Celle-ci tue dix personnes. Un fait qui n'aurait rien d'exceptionnel si les deux passages précédents, survenus en 1916 et 1917, ne s'étaient également produits un 20 mai. Le gouvernement dépêche une équipe constituée de scientifiques et d'agents fédéraux sur place, mais bien que de nombreux éléments soient visiblement rassemblés, aucune information ne transpire.

L'année 1919

La grève de la police

Commencé au début de l'année, le mouvement revendicatif pour la défense du pouvoir d'achat des ouvriers atteint son apogée à l'automne avec la grève des travailleurs de l'acier (trois cent cinquante mille grévistes en Pennsylvanie) et surtout celle de la police à Boston. Dans cette ville règne alors un climat d'insécurité tel que la garde nationale est appelée pour faire respecter l'ordre. Les policiers grévistes sont traités de traitres et plus de mille d'entre eux sont licenciés. Ces mouvements provoquent une psychose révolutionnaire aux États-Unis.

L'assaut du palais d'hiver en octobre 1917





La découverte de colis postaux piégés

En avril, plus de trente bombes sont envoyées à des personnalités publiques des États-Unis, voire à des organes officiels (le BOI en reçoit d'ailleurs une). Ces manœuvres terroristes sont l'œuvre d'un groupe anarchiste dont le leader est Luigi Galleani. Les galléanistes se distinguent en juin en prenant pour cible des personnalités, toujours à l'aide d'explosifs. Les attentats ne font que peu de victimes, mais provoquent les premières émeutes liées à la Peur du Rouge de l'après-guerre, suivies par des vagues de déportations. Galleani est d'ailleurs expulsé vers l'Italie en 1919, d'où il continuera ses activités révolutionnaires.

Le premier tabloïd d'Amérique

Le *Daily News* paraît à New York, le 26 juin, pour la première fois. Il propose un format réduit qui devient rapidement populaire, en particulier chez les usagers des transports en commun, et fait la part belle aux photographies. Dans la foulée, le magazine *True Stories* invente le concept de « magazine à confessions ». Il est créé pour profiter du marché du scandale et du sexe. Sa devise devient célèbre : « la vérité est plus forte que la fiction ».

Le scandale des Black Sox

En 1919, le championnat de basket du World Series est truqué, et ce sont les Cincinnati Reds qui l'emportent face aux Chicago White Sox qui partaient pourtant grands favoris. Le responsable désigné de cette entreprise de corruption est Arnold Rothstein, qui achète huit joueurs des White Sox, réputés pour être les meilleurs joueurs de la ligue. Ces derniers seront tous interdits de baseball professionnel à vie, tandis que Rothstein sort libre et blanchi du tribunal, faute de preuve. Ce scandale entraînera une profonde réforme du baseball professionnel.

Le Volstead Act est voté

Le Volstead Act est un texte législatif en vigueur aux États-Unis à partir de 1919. Il renforce la politique de prohibition imposée aux États-Unis par le 18ème amendement à la Constitution. Le Volstead Act, établi le 28 octobre 1919, élargit l'interdiction de production, de distribution et de vente d'alcool aux restaurants et aux bars. Sa mise en place coïncide avec le début d'une période trouble, qui voit de véri-

Les équipes médicales se protègent de la grippe espagnole

tables empires mafieux se constituer autour de la contrebande d'alcool.

L`année 1920

Le vote des femmes pour l`élection d`Harding

L'élection de 1920 est la première à se dérouler après l'obtention du droit de vote par les femmes, en cette même année, suite au 19ème amendement. Le républicain Warren Harding y défait le démocrate James Cox avec son programme de « retour à la normale ». Pour la première fois, les résultats de l'élection présidentielle sont annoncés en direct par une station de radio, KDKA, de Pittsburg.

Babe Ruth transféré !

Le monde du baseball est en émoi. Les Red Sox de Boston transfèrent leur joueur-star, Babe Ruth, aux Yankees de New York. Ruth en profite pour frapper cinquante-quatre coups de circuit cette année-là. Pour les Red Sox, c'est le début d'une longue période de disette, tandis que les Yankees enchaîneront les titres.

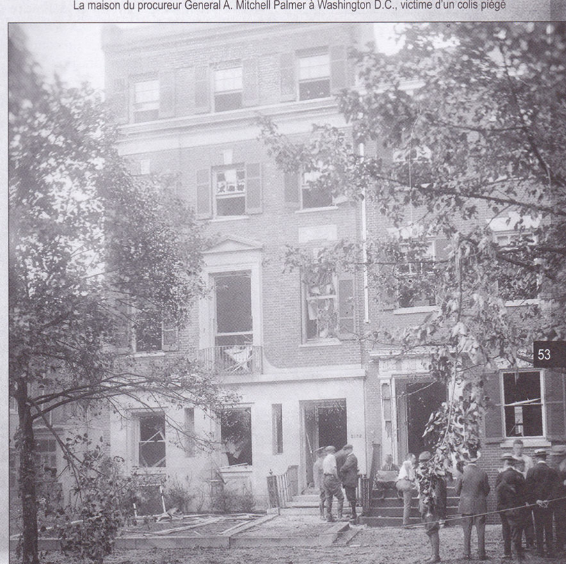
L`éveil du nationalisme indien

Le Mahatma Gandhi, alors à la tête du Congrès national indien, déclenche en cette année un mouvement de résistance passive pour protester contre les agissements des autorités britanniques. Cette action fait suite à une période d'émeutes qui causent des centaines de morts dans le pays.

Le Red Hunt et l`affaire Sacco et Vanzetti

Le gouvernement américain déclenche une chasse aux sorcières et déporte des centaines de personnes considérées comme des communistes ou des radicaux. Cela n'empêche pas Eugene Debs, pourtant emprisonné, d'être nommé comme candidat socialiste aux présidentielles. La même année, la police arrête deux anarchistes italiens, Nicola Sacco et Bartolomeo Vanzetti, pour un meurtre et une attaque à main armée perpétrés à Baintree, au Massachusetts. Le cas marquera l'opinion publique de

La maison du procureur General A. Mitchell Palmer à Washington D.C., victime d'un colis piégé





Nicola Sacco & Bartolomeo Vanzetti menottés

par le monde, et de nombreux comités de soutien verront le jour.

Harlem Renaissance

La Harlem Renaissance est un mouvement artistique qui met à l'honneur la culture afro-américaine. Son berceau se trouve dans le quartier de Harlem, à New York, mais il s'étend à plusieurs autres villes. Cette effusion créative touche plusieurs domaines : les arts graphiques, la photographie, la musique et la production littéraire.
Soutenue par des mécènes et portée par une génération d'écrivains talentueux (cf. page 65), la Harlem Renaissance voit l'apparition d'une littérature noire américaine reconnue et largement diffusée. Le jazz et sa popularité grandissante sont également des fleurons de cette culture jusqu'alors ignorée.

L'année 1921

La bataille de Blair Mountain

A Logan, en Virginie Occidentale, des émeutes d'une ampleur inégalée depuis la guerre civile opposent, durant cinq jours, dix mille mineurs à trois mille briseurs de grève et représentants de l'ordre. Cette révolte fait suite à une longue période d'oppression des mineurs par les propriétaires des mines, et à l'assassinat d'un leader du mouvement minier Sid Hatfield par les détectives de l'agence Baldwin-Felts. La bataille implique des bombardements aériens, et fait plus de cent victimes, avant que l'armée des États-Unis n'intervienne. Près de mille mineurs sont arrêtés. Le patronat sort grand vainqueur de cette lutte contre les syndicats.



Le premier concours de Miss America

A l'initiative de la Ligue des Hommes d'Affaires d'Atlantic City, des jeunes filles ayant gagné des concours de beauté dans des journaux locaux sont invitées lors d'une fête d'automne organisée sur la promenade de la ville. Le concours attire des dizaines de milliers de personnes. La vainqueur, Margaret Gorman, est nommée « Sirène d'or », et gagne la somme de 100 $. Quand elle revient l'année suivante pour défendre son titre, elle est parée du drapeau américain et désignée sous le nom de « Miss America ».

Le match Dempsey-Carpentier

Le choc franco-américain se déroule le 2 juillet à New Jersey City, devant plus de quatre-vingt mille spectateurs payants, cinq cent soixante-dix journalistes et des personnalités telles qu'Henry Ford, Charlie Chaplin ou Douglas Fairbanks. Aucun événement sportif n'a généré autant d'argent. Le combat est retransmis en direct à la radio dans tous les États-Unis. Il voit la victoire de Dempsey, plus lourd et plus puissant, sur le styliste français.

Le scandale Fatty

La carrière de Roscoe « Fatty » Arbuckle, une grande vedette du cinéma comique, est ruinée par le scandale qui suit la mort d'une jeune actrice à San Francisco. Arbuckle, accusé de viol et de meurtre, est pris pour cible par les journaux et les comités de bonnes mœurs, et même si il est en définitive innocenté, il devient *persona non grata* à Hollywood, qui instaure un contrôle des mœurs résolument drastique.

Les émeutes de Tulsa

En mai de cette année, suite à une supposée agression de femme blanche par un jeune Noir, des membres de la communauté blanche de Tulsa, en Oklahoma, prennent d'assaut le quartier de Greenwood, considéré comme le quartier noir le plus riche du pays. Plus de mille habitations sont réduites en cendres, et dix mille Noirs se retrouvent sans logement. Les événements font plus de trois cents morts dans la communauté noire et conduisent à l'arrestation de six mille personnes. Pendant de nombreuses années, ce triste événement sera consciencieusement omis de l'histoire de l'État, et la tragédie restera peu connue du grand public.

L'année 1922

L'affaire Hall-Mills

Le 14 septembre, à New Brunswick, dans le New Jersey, on découvre les corps d'Edward Hall, un prêtre épiscopal, et de sa maîtresse, Eleanor Mills, tous deux tués par balle et mutilés. Les suspects principaux sont la femme de Hall et les deux frères de cette dernière. Présenté pendant longtemps comme « le meurtre de la décennie », cette affaire déchaîne les passions et bénéficiera d'une couverture médiatique sans précédent jusqu'à la fin du procès en 1926, qui verra l'acquittement des accusés.

Les trésors de la tombe de Toutankhamon mis à jour

Deux archéologues anglais, Howard Carter et Lord Carnarvon, découvrent la tombe du pharaon, qui contient des milliers d'objets et d'inestimables richesses. C'est la première fois que des archéologues pénètrent dans une tombe intacte de pharaon égyptien. La mort de plusieurs membres de l'expédition Carter dans les années suivant la découverte du tombeau donnera naissance à la légende de la malédiction de Toutankhamon.

Mustafa Kemal maître de la Turquie

Mustafa Kemal dénonce le traité de Sèvres établi en 1920 pour régler le

Les participantes au premier concours de Miss America. Margaret Gorman est la 3e en partant de la gauche




Howard Carter inspectant le sarcophage de Toutankhamon

démantèlement de l'Empire ottoman après la Grande Guerre. Kemal, héros de l'indépendance, vainc successivement les Kurdes et les Grecs et dépose la monarchie ottomane. Mehmet VI se voit ainsi déchu de ses titres de sultan et calife. Kemal posera les bases de la Turquie moderne.

Mussolini prend le pouvoir en Italie

Pour répondre à la grève générale socialiste qui sévit en Italie, Mussolini et ses Chemises Noires prennent plusieurs villes du pays et marchent sur Rome. Le roi Victor-Emmanuel III refuse de recourir à la force et nomme Mussolini à la tête du gouvernement de l'Italie, qui devient ainsi fasciste.

Le scandale du Teapot Dome

Le scandale du Teapot Dome implique le secrétaire d'état américain Albert Fall, qui concède l'exploitation de terrains appartenant à la Navy à des entreprises pétrolières en échange de pots-de-vin. Parmi ces terrains figure le Teapot Dome, situé dans l'État du Wyoming, qui donne son nom à l'affaire. Le scandale éclabousse largement le président Warren Harding, dont la campagne électorale a été un an plus tôt largement financée par le lobby pétrolier. Albert Fall écopera en 1929 d'une peine de prison ferme, qui en fera le premier membre d'un cabinet présidentiel à aller sous les verrous.

L'année 1923

La mort du président Harding

Le 2 août, le président Warren Harding meurt dans la suite présidentielle de l'Hôtel Palace, à San Francisco. Un médecin, ami de la famille, déclare que la mort est due à une attaque cardiaque, opinion contestée par d'autres docteurs. Des spéculations sur la cause de la mort apparaissent, et on suspecte même Mme Harding, qui refuse une autopsie du corps, d'avoir empoisonné son mari. La mort naturelle est finalement déclarée. Calvin Coolidge devient président des États-Unis.

Le charleston

Bien que condamné pour indécence, le charleston, du nom d'une ville de Caroline du Sud, balaye le pays. Son rythme endiablé et ses rythmes saccadés envahissent les pistes de danse et consacrent de grandes stars telles que Joséphine Baker.

Les débuts du Time Magazine

Le 3 mars, le premier numéro du *Time Magazine* voit le jour. Créé par Briton Hadden et Henry Luce, le *Time* ouvre la voie aux magazines d'information hebdomadaires. Sous l'influence de Hadden, le magazine aborde des sujets sérieux mais adopte un ton léger, que beaucoup jugent mal approprié. Sa promotion passe également par la radio, et des émissions affiliées voient le jour dans la décennie qui suit.

L'incendie de Berkeley

Le 17 septembre, la majorité des bâtiments de la ville de Berkeley, en Californie, est ravagée par les flammes. Plus de cinq cents édifices sont réduits en cendres en à peine une journée avant que le feu ne soit contrôlé. Miraculeusement, l'incendie ne fait aucune victime.

Le coup d'état manqué d'Hitler

Le 8 novembre, les deux chefs nationalistes Hitler et Ludendorff tentent un coup d'état, mais se heurtent à la résistance organisée par le commissaire du gouvernement Von Kahr, chef des monarchistes. Hitler et ses hommes sont encerclés et neutralisés. Hitler est blessé et incarcéré pour haute trahison. Seize de ses partisans perdent la vie.

L'année 1924

La première de Rhapsodie en bleu

Le 12 février se tient à l'Aeolian Hall de New York la première d'une œuvre combinant musique classique et jazz, *Rhapsodie en bleu*, de George

Les ruines de Berkerley



Gershwin. Ce dernier officie au piano et enrichit la partition originale de nombreux solos. Le spectacle reçoit toutefois des critiques mitigées, certains y voyant du pur génie, tandis que d'autres pointent du doigt le manque de structure de l'œuvre. *Rhapsodie en bleu* restera quoi qu'il en soit une étape marquante de l'évolution de la musique dans les années 20.

L'élection de Calvin Coolidge

Le républicain Calvin Coolidge, président depuis la mort de Warren Harding, est facilement réélu face au candidat démocrate John Davis et au progressiste Robert La Follette. Coolidge se distingue par sa discrétion, par la continuité du « retour à la normale » et par le non-interventionnisme de l'État. Il refusera en particulier l'aide fédérale aux victimes d'inondations au Mississipi, sous prétexte que le « gouvernement n'a pas à protéger les citoyens des catastrophes naturelles ».

Les disparus de Pendleton

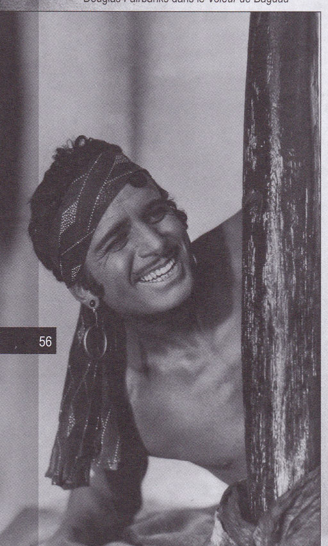
Le 11 novembre, des hobos circulant le long de la voie ferrée ouest découvrent le village de Pendleton, dans l'Ohio, totalement déserté par ses habitants, ces derniers étant visiblement partis sans emporter leurs effets personnels. Les vagabonds, rendus inquiets par l'atmosphère régnant dans le village ainsi que par d'« étranges marques circulaires » sur le sol, désertent les lieux et préviennent les autorités. Malheureusement, la pluie efface une partie des indices signalés. Malgré l'intervention des enquêteurs fédéraux, les quatre cent soixante-douze habitants de Pendleton resteront introuvables.

Douglas Fairbanks triomphe

Le pays se masse dans les salles obscures pour admirer les décors fabuleux, s'ébahir des trucages réalisés de main de maître et suivre les péripéties du *Voleur de Bagdad*. Mais ce film consacre surtout le talent et le charme de Douglas Fairbanks, qui s'impose comme une icône de son temps.

L'affaire Leopold et Loeb

Le 21 mai, deux riches étudiants en droit, Nathan Leopold et Richard Loeb, décident de commettre un crime parfait. Ils enlèvent un jeune garçon de 14 ans, Bobby Franks, et l'assassinent. Ils demandent ensuite une rançon, mais le corps est retrouvé très vite et les soupçons se portent rapidement sur eux. Ils avouent le meurtre. Leur manque d'humanité choque l'opinion publique et leur procès est très médiatisé. Le grand avocat Clarence Darrow parvient tout juste à leur éviter la chaise électrique.



Douglas Fairbanks dans le *Voleur de Bagdad*

L'année 1925

Le procès de singe

Quand l'État du Tennessee proscrit légalement l'enseignement de la théorie de l'évolution de Darwin, l'Union pour les Libertés Civiles Américaines se porte volontaire pour défendre devant un tribunal tout contrevenant. C'est John T. Scopes, un professeur de biologie, qui accepte l'offre le premier. Arrêté, il est défendu par Clarence Darrow lors d'un procès largement médiatisé. Darrow ridiculise l'accusation et, même si Scopes est finalement condamné, le procès est considéré comme une victoire pour les partisans de Darwin.

Le drame Floyd Collins

En janvier, le célèbre spéléologue Floyd Collins, en train d'explorer un réseau de cavernes dans le Kentucky, est pris au piège à dix-sept mètres sous la surface. Les opérations de sauvetage mises en place deviennent un véritable phénomène national, par l'intermédiaire de la presse et de la radio. Pendant plusieurs jours, Collins est alimenté, mais un effondrement empêche ensuite tout contact. Collins meurt finalement après dix-huit jours de lutte pour sa survie.



Une session extérieure du procès

Le scandale du Grand Dragon

En mars, le Grand Dragon du Klu Klux Klan d'Indiana, David Stephenson, entraîne une jeune femme dans un train Pullman, la saoule et la viole. Quand la jeune femme se suicide en avalant du poison, Stephenson et ses acolytes n'appellent pas de médecin. Le Grand Dragon est inculpé de meurtre au second degré et, de sa cellule, livre des détails sur l'organisation du KKK et sur la corruption généralisée qu'il a instaurée en Indiana. Suite à ces révélations, le Klan, qui vivait ses plus belles années, perd de sa vigueur. Il sera interdit en 1928.

Boxe : Gene Tunney bat Jack Dempsey

Le 23 septembre, devant une foule de cent vingt mille personnes massées à Philadelphie, le challenger Gene Tunney bat aux points l'idole des foules Jack Dempsey. Ce dernier avait été à l'origine du déplacement du combat de Chicago, où il craignait qu'Al Capone, l'un de ses plus grands fans, ne se mêle du combat. La revanche, un an plus tard, se déroulera bien à Chicago, avec le même résultat.

La course vers Nome

La ville de Nome, située en Alaska, est touchée par une épidémie de diphtérie. Les liaisons aériennes étant rendues impossibles, le transport du sérum est assuré par des chiens de traîneau le long des mille kilomètres du trajet. La traversée dure cinq jours et permet de sauver la ville. L'aventure émeut le pays tout entier, et fait les gros titres des journaux américains. Les équipes

de transport sont élevées au rang de héros, et Balto, le chien de traîneau effectuant le dernier relai, devient une célébrité nationale. L'aventure entraînera qui plus est une campagne de vaccination dans tout le pays, qui aidera grandement à éradiquer la maladie.

L'année 1926

Le Air Commerce Act

Le 20 mai entre en vigueur un acte de loi destiné à réguler l'aviation civile et commerciale aux États-Unis. L'aviation, jusqu'alors, n'était pas règlementée et conduisait à de nombreux excès et accidents dramatiques. Il est à présent obligatoire pour un pilote de se voir décerner un permis. Les spectacles aériens, qui foisonnent au début des années 20, connaissent un coup d'arrêt brutal et nombre de pilotes se trouvent désœuvrés.

La mort de Rudolph Valentino

Le 23 août meurt Rudolph Valentino, d'une septicémie consécutive à une opération chirurgicale. Ses funérailles à New York tournent à l'émeute, et le salon des pompes funèbres est pillé par des chasseurs de souvenirs. Le corps est ensuite acheminé vers l'ouest, où il est inhumé à Hollywood. Valentino meurt à 31 ans, et laisse un grand vide sur l'écran et dans le cœur des femmes.

Richard Byrd au-dessus du pôle Nord

Parti de la baie du Roi, au Spiztberg, à bord d'un monoplan Fokker « Josephine Ford » que pilote Floyd Bennet, l'explorateur Richard Byrd survole le pôle, avant de rejoindre son camp de base sans avoir pu se poser. Son vol de près de seize heures déclenche l'enthousiasme aux États-Unis.

La disparition mystérieuse d'Aimee McPherson

En 1926, l'évangéliste Aimee Semple McPherson est l'une des femmes les plus charismatiques qui soit. Sa popularité semble sans limites, et ses croisades influencent la politique américaine. Le 18 mai, elle disparaît mystérieusement en bord de mer. On la pense alors noyée et dans tout le pays, les recherches, les mobilisations et les témoignages de soutien se multiplient. Elle réapparaît quelques jours plus tard, dans un désert d'Arizona, indiquant avoir été kidnappée et torturée. L'histoire semble douteuse et elle est mise en examen pour obstruction à la justice. Malgré les enquêtes effectuées, l'histoire restera baignée de mystère.

La fusillade de l'Hôtel Hawthorne

Le 20 septembre, le quartier général d'Al Capone, l'Hôtel Hawthorne, est attaqué par les hommes d'Hymie Weiss, qui a pris la suite de Dion O'Banion, tué en 1925. L'édifice est ravagé par les balles concurrentes, mais Capone et la majorité de ses hommes sont indemnes. Les représailles seront terribles et causeront la perte de Weiss la même année.

L'année 1927

Charles Lindbergh effectue la traversée de l'Atlantique

L'aviateur américain Charles Lindbergh réussit cet exploit seul dans son avion, le « Spirit of Saint Louis », équipé d'une simple boussole. Il part de New York pour atterrir en France trente-trois heures plus tard, attendu par une foule en liesse. A son retour, l'Amérique l'accueille comme un héros national.

La dépouille de Rudolph Valentino



Le Chanteur de jazz

Le film d'Alan Crosland, avec Al Jolson dans le rôle principal, marque la première étape vers le cinéma parlant et révolutionne l'industrie cinématographique. Tiré d'une pièce à succès de Broadway, le film est pourtant essentiellement muet, car seules les séquences de chant sont effectivement synchronisées en son direct.

L'exécution de Sacco et Vanzetti

Le 24 août, les deux anarchistes Sacco et Vanzetti sont exécutés par électrocution, malgré la mobilisation internationale de soutien. Les manifestations, les explosions et les grèves se multiplient à l'approche du jour fatidique, durant lequel de nombreux affrontements ont lieu aux États-Unis et en Europe. Mais ce déploiement ne change en rien la détermination du gouverneur et de la Cour fédérale.

Sortie de la Ford A

La Ford A succède à la mythique Ford T. Elle rencontre un succès immédiat en prolongeant la politique initiée par Henry Ford avec la Model T. La gamme est plus variée que pour la *Tin Lizzie* : les modèles d'entrée de gamme sont vendus autour de 400 $, tandis que les voitures les plus luxueuses coûtent plus de 1000 $. Elle bénéficie de dix-huit carrosseries différentes, assemblées dans des usines implantées dans le monde entier. Près de cinq millions de Ford A seront vendues en quelques années.

Babe Ruth et les Yankees au sommet

Les Yankees de New York remportent les World Series et font tomber tous les records. Ils accumulent cent dix victoires. Le joueur-star des Yankees, Babe Ruth, bat quant à lui son record de cinquante-neuf homeruns sur une année. *The Babe*, titillé par son coéquipier Lou Gehrig, frappe soixante coups de circuit. L'équipe des Yankees de 1927 restera dans les mémoires comme la meilleure de tous les temps.

L'année 1928

Herbert Hoover élu président

Dans une période de prospérité sans précédent, c'est sans surprise que le candidat républicain écrase la concur-



Babe Ruth avec les Yankees

rence, représentée par le démocrate - et catholique - Albert Smith. Toutefois, tandis qu'Hoover gagne du terrain dans les terres du sud, Smith remporte la mise dans les douze plus grandes villes du pays, tenues jusqu'alors par les républicains. Malgré le résultat, l'élection semble donc étrangement annoncer des temps meilleurs pour les démocrates.

Le pacte Briand-Kellogg

Après l'échec de la Société des Nations, à laquelle les États-Unis n'avaient pas adhéré, le pacte Briand-Kellogg, signé au Quai d'Orsay à Paris, voit les puissances occidentales s'engager pour la paix. Franck Kellogg, secrétaire d'état américain, est l'un des instigateurs de ce pacte, accueilli avec ferveur aux États-Unis. La Russie signera également le pacte quelques mois plus tard.

La guerre civile en Chine

La guerre civile oppose depuis 1927 le parti nationaliste, le Kuomintang, dirigé par Tchang Kai-chek, au parti communiste chinois. Les États-Unis reconnaissent en octobre le gouvernement nationaliste, établi à Nankin. Une purge généralisée, pour laquelle Tchang Kai-chek fait appel aux triades, est décrétée contre les communistes au sein du Kuomintang, tandis que des révoltes paysannes, menées par Mao Zedong, agitent le pays.

L'expédition Byrd vers l'Antarctique

Tandis qu'Amelia Earhart devient la première femme à franchir l'Atlantique en solitaire, l'explorateur Richard Evelyn Byrd lance sa première expédition vers l'Antarctique avec deux navires et trois avions spécialement affrétés. Il s'est doté d'un équipement radio qui permet à la population américaine de suivre l'expédition. Durant l'été, un camp de base est installé sur la Grande Barrière de Ross. L'année suivante, Byrd réussira à survoler le pôle Sud à bord du « Floyd Bennett », en hommage au pilote qui l'avait accompagné au pôle Nord.

La disparition d'Amundsen

Le célèbre explorateur norvégien, Roald Amundsen, disparaît en mer à bord de son hydravion tandis qu'il tente de prêter secours à l'expédition du général italien Nobile, dont le dirigeable Italia s'est abîmé près du pôle Nord. L'expédition italienne sera en définitive secourue par un navire soviétique.

L'année 1929

Transcontinental Air Transport

La « compagnie de Lindbergh » propose pour la première fois des vols d'une côte à l'autre des États-Unis.

Le massacre de la Saint Valentin

Le 14 février, à Chicago, les hommes d'Al Capone ouvrent le feu sur ceux de son dangereux rival, Bugs Moran, successeur de Dean O'Banion à la tête de la mafia irlandaise. Les Irlandais sont attirés dans un guet-apens, désarmés par des hommes de Capone déguisés en policiers, puis abattus de plusieurs dizaines de balles. Toutefois, la cible principale, Bugs Moran, est absente et s'en tire à bon compte.

Les accords de Latran

Le 11 février sont signés ces accords entre le cardinal Gasparri, représentant du pape Pie XI, et Mussolini. L'État italien y reconnaît le pouvoir temporel du pape sur l'enclave du Vatican. En échange, le pape reconnaît l'État italien dans sa forme actuelle. Le catholicisme devient religion d'État en Italie.

L'ouverture du Musée d'Art Moderne de New York

Fondé par des mécènes parmi lesquels on trouve Abby Aldrich Rockefeller, ainsi que quatre autres bienfaiteurs, le Musée d'Art Moderne (connu sous le diminutif de MoMA) est tout entier consacré aux créations de l'ère moderne. Ses créateurs souhaitent contester les choix conservateurs des grands musées en donnant un espace aux artistes innovants et aux talents à venir. Le MoMA s'intéresse à toutes les formes artistiques, mais se heurte souvent à la vision conservatrice de la population et des politiques. Cela ne l'empêchera pas de devenir l'un des musées les plus visités du monde.



Le massacre de la Saint Valentin

Le Jeudi Noir

Le marché de la bourse connaît dès le début des années 20 un développement spectaculaire. Le crédit facile et la baisse des taxes alimentent la frénésie qui s'empare du pays. Les banques et les grandes entreprises investissent des sommes énormes, accentuant encore la tendance. Le jeudi 24 octobre, le « Jeudi Noir », l'effondrement survient. Le marché s'écroule, et les actions changent de mains à des prix dérisoires. La chute des cours entraîne vers le bas le pays tout entier. Les années 20 et le temps de la prospérité cèdent la place aux années 30, marquées par la Grande Dépression.

Le dirigeable *Italia* lors de son départ pour le pôle


ICTOR-VICTROLAS
LRY
KODAKS



Occupations dans les Années 20



Les artistes



Architecte

David Lynn, l'architecte du Capitole, dans son bureau en 1924

L'essor de l'architecture moderne fait des architectes des intervenants de poids dans la construction des métropoles modernes des années 20. A la fois artistes et techniciens, ils construisent l'Amérique nouvelle du XXème siècle. Comme dans tous les métiers de l'art, il existe bien des disparités en termes de notoriété et de rémunération.

Trivia
Révolutionnée au XIXème siècle par l'utilisation des armatures de fonte, l'architecture voit apparaitre à la fin de ce siècle les gratte-ciel. Les années 1920 et 1930, quant à elles, voient l'avènement de l'Art Déco, du mouvement moderne et l'influence du Bauhaus. Cet institut des arts et métiers allemand sera fermé par les nazis dans les années 30, et fournira nombre de représentants exilés qui feront les beaux jours de l'architecture américaine.

Compétences d'occupation

Bibliothèque, Contacts & ressources, Culture artistique (Architecture), Métier (Maçonnerie), Négociation, Pratique artistique (Architecture), Sciences de la Terre (Géologie), Sciences de la Terre (Minéralogie), Sciences formelles (Mathématiques), Sciences formelles (Physique)

Particularités

Précis : compétence Apprécier les distances d'un coup d'œil
Inspiré : +10% à la compétence Pratique artistique
Instruit : +1 en EDU

Cercles d'influence

Notables, Culturel, Business

Equipement fétiche

Une table d'architecte, qui procure un bonus de +10% en Pratique artistique (Architecture).

Niveau de vie

Classe moyenne à Riche

Peintre

Les arts plastiques constituent un marché potentiellement lucratif, mais les candidats à la célébrité sont légion, et les élus sont rares. En définitive, il y a plus d'artistes sans le sou, parfois contraints de se réfugier dans la publicité, que de peintres qui vivent confortablement de leur art.

Trivia
La Grande Dépression qui suit la crise de 1929 touche de plein fouet les milieux artistiques. Le *Works Projects Administration* est mis en place par Franklin Roosevelt pour aider les artistes réduits au chômage. Bien que sa durée soit limitée, il permet la création de plusieurs centaines de milliers d'œuvres américaines.

Compétences d'occupation

Baratin, Bricolage, Contacts & ressources, Crédit, Culture artistique (Peinture), Négociation, Photographie, Pratique artistique (Peinture), Psychologie, Sciences de la vie (Anatomie)

Particularités

Théorique : compétence Histoire de l'Art
Virtuose : +10% à la compétence Pratique artistique
Adroit : +1 en DEX

Cercles d'influence

Culturel, Musées & Instituts, Universitaires

Equipement fétiche

Un atelier d'artiste, qui procure un bonus de +10% en Pratique artistique (Architecture).

Niveau de vie

Indigent à Riche

Du côté de Lovecraft...

Richard Upton Pickman
43 ans, peintre macabre

[Il] montrait là ce qui arrive à ces enfants volés — comment ils sont élevés — et c'est alors que je pris conscience peu à peu d'une hideuse ressemblance entre les personnages humains et les autres. Par degré, dans la morbidité, Pickman établissait un lien ironique entre les créatures carrément animales et l'être humain dégradé, un lien d'évolution. Les créatures semblables à des chiens avaient une origine humaine !
H.P. Lovecraft, *Le Modèle de Pickman*

L'impact des toiles de Pickman tenait apparemment autant à la façon dont elles présentaient l'hypocrisie humaine, qu'au fait qu'elles détaillaient l'évolution physique d'un homme qui se transformait en goule.

Photographe

Le photographe tire grand profit des innovations techniques, mais la photographie en tant qu'art peine à gagner ses galons. La plupart des photographes sont contraints de travailler pour la publicité, la presse ou l'industrie cinématographique.



Compétences d'occupation

Bibliothèque, Bricolage, Contacts & ressources, Culture artistique (Photographie), Négociation, Orientation, Photographie, Sciences formelles (Chimie), Sciences humaines (Géographie), Vigilance

Particularités

Visuel : compétence Mémoire photographique
Doué : +10% à la compétence Photographie
Analytique : +1 en INT

Cercles d'influence

Culturel, Medias, Gotha

Equipement fétiche

Un appareil photo de pointe, qui procure un bonus de +10% en Photographie.

Niveau de vie

Classe moyenne à Riche

Trivia
Les années 20 voient aux États-Unis se développer une forme de célébrité liée à l'imagerie photographique et à l'identification des foules à des icones nationales. L'apparition du droit à l'image est la conséquence logique de cette évolution de la photographie. Certains – en particulier dans les milieux sportifs et cinématographiques – en tireront un bénéfice substantiel.



Musicien classique

Les musiciens classiques sont issus d'une longue tradition européenne. Formés dans les grands conservatoires, ils œuvrent au sein d'orchestres plus ou moins prestigieux, et jouissent d'une forme de sécurité de l'emploi. L'avènement de la radio leur offre une exposition nationale.

Trivia
Tandis que l'Europe reste fidèle à la musique classique, les années 1920 voient l'avènement aux États-Unis des comédies musicales de Broadway. Les lumières s'allument sur des centaines de spectacles rivalisant de créativité. La décennie voit un déferlement artistique sans précédent dans le domaine du spectacle musical.

Compétences d'occupation

Bibliothèque, Contacts & ressources, Crédit, Culture artistique (Musique), Ecouter, Langue maternelle, Langues (à choisir), Pratique artistique (Musique), Sciences humaines (Histoire), Vigilance

Particularités

Créatif : compétence Pratique artistique (Composition)
Entrainé : +10% à la compétence Pratique artistique (Musique)
Improvisateur : +1 en INT

Cercles d'influence

Culturel, Notables, Universitaires

Equipement fétiche

Un instrument fétiche, qui procure un bonus de +10% en Pratique artistique (Musique).

Niveau de vie

Classe moyenne à Riche



Illusionniste

Harry Houdini

L'art de l'illusion fait appel à un grand nombre de techniques. La vitesse de la main, le respect du timing et la gestion des accessoires sont essentiels, mais les grands illusionnistes se démarquent surtout par un véritable talent de comédien.

Trivia

Avant d'être incluses dans l'art du spectacle, les techniques d'illusion ont été longtemps associées à la pratique de la magie noire, et nombre de ses pratiquants ont payé leur compétence en finissant sur le bûcher. Pour éviter ces destins tragiques, Reginald Scott, au XVIème siècle, publia un ouvrage destiné à démythifier la magie, *A Discovery of Witchcraft*. Un ouvrage rapidement devenu une référence parmi les apprentis illusionnistes !

Compétences d'occupation

Baratin, Discrétion, Dissimulation, Hypnose, Jeu, Pratique artistique (Jouer la comédie), Pratique artistique (Magie), Psychologie, Trouver Objet Caché, Vigilance

Particularités

Attentif : compétence Mentalisme
Manipulateur : +10% à la compétence Pratique artistique (Magie)
Charmeur : +1 en APP

Cercles d'influence

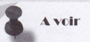
Gotha, Culturel, Santé

Equipement fétiche

Du matériel de magie (cages, boites et chapeaux), qui procure un bonus de +10% en Pratique artistique (Magie).

Niveau de vie

Indigent à Riche



A voir



Le Prestige

2006 • 2h08 • De Christopher Nolan, avec Hugh Jackman et Christian Bale

A Londres, deux magiciens s'opposent, tout d'abord amicalement, puis de façon de plus en plus extrême. Devenus ennemis, ils ne vivront plus qu'avec une obsession : faire céder l'autre.

Ecrivain

Sous l'appellation d'écrivain peuvent être rangées diverses déclinaisons de cet art, qui couvre une grande variété de métiers de lettres. Les romanciers – publiés ou non, célèbres ou non – y côtoient les nègres, les poètes sans le sou, ou encore les écrivains publics. Toutefois, le but de tous est commun : acquérir une renommée en tant qu'auteur.

Trivia

Dans les années 20, la majorité des nouvelles machines à écrire sont produites par quatre grands fabricants : Underwood, Royal, Remington et Smith-Corona, la première revendiquant la moitié des ventes aux États-Unis. Autre monument, la Oliver, première machine à permettre de voir le texte au fur et à mesure que celui-ci est tapé, a marqué les décennies précédentes, et continue d'être très populaire.

Compétences d'occupation

Bibliothèque, Contacts & ressources, Culture artistique (Littérature), Langues (à choisir), Négociation, Pratique artistique (Ecriture), Psychologie, Sciences humaines (à choisir), Vigilance

Particularités

Oiseau de nuit : compétence Résister au sommeil
Talentueux : +10% à la compétence Pratique artistique (Ecriture)
Infatigable : +1 en CON

Cercles d'influence

Culturel, Gotha, Notables

Equipement fétiche

Une machine à écrire usée, qui procure un bonus de +10% en Pratique artistique (Ecriture).

Niveau de vie

Indigent à Riche

Profil type : Ecrivain

Caractéristiques & Attributs

APP	13	Prestance	65%
CON	10	Endurance	50%
DEX	10	Agilité	50%
FOR	10	Puissance	50%
TAI	10	Corpulence	50%
EDU	20	Connaissance	99%
INT	18	Intuition	90%
POU	15	Volonté	75%

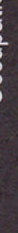
Valeurs dérivées

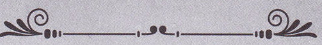
Impact	0
Points de Magie	15
Points de Vie	10
Santé Mentale	75

Compétences d'occupation

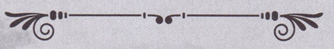
Bibliothèque	65%
Contacts & ressources	30%
Culture artistique (Littérature)	60%
Langue maternelle	99%
Langues (à choisir)	40%
Négociation	35%
Pratique artistique (Ecriture)	75%
Psychologie	45%
Sciences humaines (à choisir)	40%
Vigilance	25%







Dossier :
Jouer un écrivain dans les années 20



Après la guerre, il y eut le vingtième siècle
Gertrude Stein

Les années 1920 en littérature

Il n'est pas de décennies aussi dissemblables en matière de littérature que les années 20 et 30 aux États-Unis. La flamboyance des années 20 ne fait que renforcer le pessimisme ambiant né de la Grande Guerre. La littérature traduit mieux que tout autre art ce changement d'état d'esprit.

Même si les États-Unis ne restent que deux ans en guerre, cette dernière affecte grandement la psyché des Américains. L'absurdité du conflit sert de socle à de nombreuses œuvres. La guerre a laissé derrière elle un monde en chaos, et l'ambiance est à la désillusion et au désenchantement, mêlés à un hédonisme né des failles morales qu'ouvrit la guerre.

Les années 20 ouvrent une ère de capitalisme forcené et de consumérisme. La littérature de l'Entre-deux-guerres reflète et dénonce l'état d'esprit de l'époque. Les auteurs sont soit « rétrospectifs », à la recherche des valeurs de l'Amérique d'avant-guerre, soit « prospectifs », s'interrogeant sur leur temps et ses problèmes. D'où un étrange mélange entre tradition et expérimentation. Satire, exil, implication politique, les écrivains américains, des deux côtés de l'Atlantique, apportent leur contribution au modernisme littéraire et acquièrent une renommée mondiale, qui trouve son point d'orgue en 1930, quand Sinclair Lewis reçoit le premier prix Nobel de littérature décerné à un Américain.

Quel mouvement littéraire pour votre investigateur ?

Les adeptes du « pulp »

Les années 20 voient l'émergence de magazines dits « pulp », bon marché et dévolus à des histoires fantastiques, policières ou horrifiques. Les auteurs qui travaillent pour ces magazines sont pour la plupart pauvres, tout en s'échinant à des cadences infernales.

- **Auteurs** : H.P. Lovecraft, Clark Ashton Smith, Robert Howard
- **Caractéristiques** : fauchés, instables, visionnaires ?

La Génération perdue

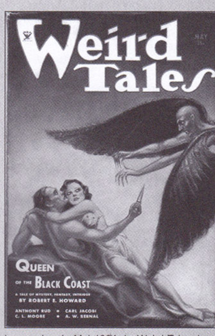
De l'autre côté de l'Atlantique, nombre d'auteurs américains s'installent à Paris. Ce mouvement, la Génération perdue est majoritairement constituée d'hommes nés au début du siècle, qui ont participé à la guerre et en sont revenus blessés, physiquement ou psychologiquement. Se sentant isolés dans la société matérialiste de leur pays, ils s'expatrient, avec la volonté d'écrire sur les ravages et les inquiétudes nés de la guerre. Plus encore, le conflit leur a donné la conviction que seul le moment présent mérite d'être vécu et apprécié, et cela implique de couper de façon drastique avec le passé.
Cette nouvelle sensibilité donne naissance à de nouvelles techniques d'écriture, destinées à retranscrire au mieux cette atmosphère.
Jeune, célèbre, volontiers excentrique, cette génération fait naitre un folklore dans son propre pays.

- **Membres célèbres** : Gertrude Stein, Ezra Pound, Ford Madox Ford, Ernest Hemingway, Francis F. Fitzgerald, John Dos Passos
- **Caractéristiques** : blessés, révoltés, excentriques

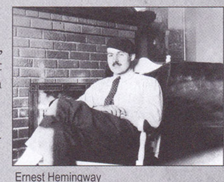
Les poètes

La poésie américaine se décline en deux mouvances majeures très différentes l'une de l'autre. On trouve d'un côté la poésie moderniste, inspirée par les branches européennes de ce mouvement. Ces poètes révolutionnent la poésie par leur approche moderne, en particulier par l'utilisation de la versification libre.
D'autre part, une poésie plus classique, et plus ancrée dans le pays, se développe. Les thèmes, bien que marqués par le traumatisme de la guerre, font la part belle à l'Amérique pastorale.

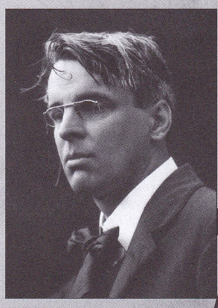
- **Poètes marquants** : Ezra Pound, T.S. Eliot, William Butler Yeats (modernistes), Robert Frost (classique)
- **Caractéristiques** : provocateurs et cyniques (modernistes), bucoliques et nostalgiques (classiques)



Le numéro de Mai 1934 de *Weird Tales* dans lequel est publié la nouvelle *Queen of the Black Coast*, de R. E. Howard



Ernest Hemingway
à son domicile parisien en 1924



William Butler Yeats

Quelques livres marquants des années 20

1920
La Mystérieuse Affaire de Styles d'Agatha Christie (la première enquête d'Hercule Poirot)
The Man of the Forest de Zane Grey
L'Envers du paradis de Francis Scott Fitzgerald
Main Street de Sinclair Lewis

1921
Outline of History de H.G. Wells
Le Temps de l'innocence d'Edith Wharton
The Sheik d'Edith Hull
Three Soldiers de John Dos Passos

1922
Babbitt de Sinclair Lewis
Showboat d'Edna Ferber
The Outline of Science de J. Arthur Thomson
Ulysse de James Joyce

1923
Cane de Jane Toomer
Le Diable au corps de Raymond Radiguet
Le Blé en herbe de Colette
Le Merveilleux Voyage de Nils Holgersson de Selma Lagerlöf
Tulips and Chimneys d'E.E. Cummings
L'Empereur Jones d'Eugene O'Neill

1924
Call of the Canyon de Zane Grey

1925
Arrowsmith de Sinclair Lewis
Gatsby le magnifique de F. Scott Fitzgerald
Mrs Dalloway de Virginia Woolf
Une tragédie américaine de Theodore Dreiser
Barren Ground d'Ellen Glasgow
Manhattan Transfer de John Dos Passos

1926
Le Meurtre de Roger Ackroyd d'Agatha Christie
Le soleil se lève aussi d'Ernest Hemingway
Les hommes préfèrent les blondes d'Anita Loos
L'Appel de Cthulhu de H.P. Lovecraft
Sous le soleil de Satan de Georges Bernanos
Winnie l'ourson d'Alan Milne
Orphée de Jean Cocteau

1927
Elmer Gentry de Sinclair Lewis
La Promenade au phare de Virginia Woolf
Thérèse Desqueyroux de François Mauriac
Ballade de la geôle de Reading d'Oscar Wilde

1928
Contrepoint d'Aldous Huxley
L'Amant de Lady Chatterley de D.H. Lawrence
Le Pont du roi Saint Louis de Thornton Wilder
Orlando de Virginia Woolf
Courrier sud d'Antoine de Saint-Exupéry

1929
Dodsworth de Sinclair Lewis
L'Adieu aux armes d'Ernest Hemingway
Le Bruit et la Fureur de William Faulkner
Sang maudit de Dashiell Hammett
Believe It or Not ! de Robert Ripley

La renaissance littéraire

Aux États-Unis, les années 20 voient le développement d'expérimentations destinées à retranscrire les spécificités de la culture et de l'histoire américaines par le texte et l'image. La renaissance littéraire passe par une révolution dans les techniques d'écriture utilisées, mises au point pour rendre compte des réalités de la vie américaine. Affranchis des contraintes de langage du siècle précédent, ces auteurs imposent la forme d'écriture de l'avenir.
Au carrefour entre les expérimentations esthétiques d'Europe et les spécificités de leur terre natale qui les inspirent, ils partent à la recherche d'une identité, tout en laissant place à l'innovation.

Harlem Renaissance

Pour les écrivains afro-américains, la renaissance littéraire prend une forme particulière, qui soulève des questions de race autant que des questions d'art. Le style fait la part belle au « jive », l'argot des populations noires urbaines, et donne une impulsion moderne, libérée des contraintes du rythme occidental.

- **Auteurs** : Jean Toomer, Langston Hugues, Countee Cullen

- **Caractéristiques** : révoltés, militants, désabusés

La renaissance littéraire du Sud

Loin des métropoles et de leur rythme effréné, certains auteurs du sud des États-Unis se lancent également dans une forme de renaissance littéraire basée sur les éléments spécifiques au Sud, qui devient une terre mythique propice aux expérimentations esthétiques.

- **Auteurs** : Ellen Glasgow, Katherine Anne Porter, Thomas Wolfe, William Faulkner

- **Caractéristiques** : nostalgiques, inventifs, novateurs

Les satiristes

Devant l'industrialisation et l'urbanisation galopantes, certains écrivains s'éloignent des grandes villes pour se tourner vers les petites agglomérations du Midwest, suspendues entre deux mondes, et vestiges de l'Amérique rurale. Mais le mythe de la petite ville pastorale cède bientôt place à la réalité : médiocrité, pauvreté intellectuelle et spirituelle, hypocrisie et existences étriquées, qui deviennent alors la cible de l'humour de certains auteurs.
Sinclair Lewis décrit, sur le ton de la satire, les convictions, préjugés et attitudes des membres de la classe moyenne, suffisante et complaisante. Ses cibles sont également les institutions de la nation : la ville, l'homme d'affaires, le médecin et la religion. L'un de ses héros, Babbitt, devint l'incarnation d'un état d'esprit et d'un mode de vie : le consumérisme et la standardisation.
Des villes fictives, comme Gopher Prairie dans le Minnesota (Sinclair Lewis) et Winesburg dans l'Ohio (Sherwood Anderson), deviennent des emblèmes du Midwest.

- **Membres célèbres** : Sherwood Anderson, Sinclair Lewis

- **Style des auteurs satiriques** : humour, caractérisation, critique

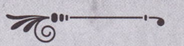

A voir


Midnight in Paris

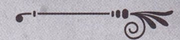
2011 • 1h34 • De Woody Allen, avec Owen Wilson et Rachel McAdams

Tandis qu'il effectue un voyage à Paris avec sa fiancée, un scénariste de films américain est projeté au cœur des années 20. Là, il entre en contact avec les membres de la Génération perdue, et se trouve immergé dans la société artistique de l'époque.

Ce film de Woody Allen permet d'assister à un véritable panorama des écrivains et artistes de l'époque : Stein, Hemingway, Fitzgerald, Picasso, etc., ainsi que de se représenter leur vie et leur état d'esprit.



Dramatis Personae





Francis Scott Fitzgerald

(1896 – 1940)

Ecrivain américain, devenu l'emblème du mouvement de la « Géné- génération à la fois désabusée par les affres de la guerre, et avide de vie reste dans les mémoires comme un symbole de glamour, mais aussi de Né dans le Minnesota, il est admis à la prestigieuse université de Prin- les échecs, scolaires et sportifs. Il quitte l'école sans avoir obtenu de di- l'armée en 1917, à l'entrée des États-Unis dans la Première Guerre mon- période, il rencontre celle qui deviendra son épouse, l'excentrique Zelda, son premier roman, qui, après avoir essuyé plusieurs refus, est publié en porte un grand succès, et propulse son auteur à la tête d'une génération en France avec Zelda et y écrit *Gatsby le Magnifique* qui, malgré les bonnes ver un accueil mitigé. Parallèlement, il collabore au *Saturday Evening Post*, nouvelles.

Une vie d'excès rattrape le couple, en particulier Zelda, qui ne parvient pas artistique dont elle rêve. En 1926, tandis que Fitzgerald est amené à travail- sa femme sombre dans la folie. Internée en Suisse, elle entraine avec elle dépression et problèmes financiers. Ses meilleurs romans ne se vendent tiellement sa vie en tant que scénariste. Il mourra en 1940, dans la misère, Zelda, emportée dans l'incendie de son asile.

Contacts possibles : Artistique, Cinéma, Presse, Militaires, Santé

Harry Houdini

(1874 – 1926)



Illusionniste américain, né Ehrich Weiss en Hongrie, il est le fils d'un rabbin. Il immigre avec sa famille en 1878 aux États-Unis. Contraint de travailler très jeune, il fait des apparitions en tant que trapéziste, avant de devenir magicien professionnel dans les foires sous le nom d'Houdini, accompagné de son frère et de sa femme. Il accompagne les tournées des *Trois Keaton* (dont celui qui deviendra « Buster »). Quand naît le spiritisme, il chasse les charlatans en révélant publiquement leurs trucs, tout en espérant réussir, par ce biais, à contacter l'esprit de sa mère défunte. Il écrit des livres sur les enquêtes qu'il mène, ainsi que d'autres ouvrages, dont *Prisonniers des pharaons* avec H.P. Lovecraft, en 1924. Il est amené à côtoyer Arthur Conan Doyle, qui ne supporte pas qu'il mette fin à ses espoirs de monde de l'au-delà. Au début des années 20, Houdini fait des apparitions dans des films et des séries, scénarisant même certaines œuvres. En octobre 1926, un tour tourne mal, et Houdini est blessé par un spectateur. Il continue toutefois ses représentations, mais meurt d'une péritonite peu de temps après. Houdini possède une bibliothèque de près de quatre mille ouvrages sur la magie, qu'il lègue à sa mort à la bibliothèque du Congrès.

Contacts possibles : Artistique, Cinéma, Cultes, Globe-trotters

Les baroudeurs

Aviateur

Les aviateurs professionnels trouvent, dans les années 20, des débouchés inconnus jusqu'alors. La Première Guerre mondiale a fourni un grand nombre de pilotes, et les évolutions technologiques dans le domaine de l'aviation ont fait progresser la profession, qui ne sera règlementée qu'à partir de 1926. Certains sont de simples pilotes pour les services postaux, ou effectuent des essais pour les grandes entreprises aéronautiques. D'autres sont de véritables funambules et proposent des spectacles aériens à couper le souffle, travaillant parfois pour le cinéma. La plupart d'entre eux restent étroitement liés à l'armée.

Compétences d'occupation

Armes à feu (Armes de poing), Bureaucratie, Bricolage, Corps à corps (Bagarre), Sciences humaines (Géographie), Métier (Mécanique), Orientation, Survie, Piloter (Avion), Vigilance

Particularités

Prudent : compétence Météorologie
Casse-cou : +10% à la compétence Piloter (Avion)
Vétéran : +1 point d'Aplomb

Cercles d'influence

Globe-trotters, Militaires, Notables

Equipement fétiche
Une trousse à outils graisseuse, qui procure un bonus de +10% en Bricolage et Métier (Mécanique).

Niveau de vie

Pauvre à Aisé

Trivia
L'*Air Commerce Act* de 1926 établit les règlements fédéraux concernant l'aviation, les espaces aériens et les licences de pilotage. Les identifications sur les avions deviennent obligatoires, et les aspirants pilotes doivent se soumettre à une série de tests pour s'assurer de leurs capacités physiques et mentales à voler.

Profil type : Aviateur

Caractéristiques & Attributs

APP	14	Prestance	70%
CON	12	Endurance	60%
DEX	15	Agilité	75%
FOR	12	Puissance	60%
TAI	13	Corpulence	65%
EDU	14	Connaissance	70%
INT	13	Intuition	65%
POU	13	Volonté	65%

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Magie	13
Points de Vie	13
Santé Mentale	65

Compétences d'occupation

Armes à feu (Armes de poing)	60%
Bureaucratie	30%
Bricolage	40%
Corps à corps (Bagarre)	50%
Sciences humaines (Géographie)	40%
Métier (Mécanique)	40%
Orientation	60%
Survie	40%
Piloter (Avion)	70%
Vigilance	60%

A voir

Aviator

2005 • 2h45 • De Martin Scorsese, avec Leonardo DiCaprio et Cate Blanchett

La vie tumultueuse d'Howard Hugues, pionnier de l'aviation civile, mais également milliardaire excentrique, producteur et réalisateur de films.

Ce film permet d'assister aux mutations de l'industrie aéronautique et cinématographique à travers le destin d'un homme hors du commun.



Dramatis Personae



Charles Lindbergh

(1902 – 1974)

Lindbergh nait à Détroit, mais grandit dans le Minnesota, un État que son père représente au Congrès de 1907 à 1917. Après un passage à l'université, il s'engage dans une école de pilotage.

En 1927, alors qu'il est employé sur une ligne postale américaine, Lindbergh décide d'essayer de décrocher la récompense de 25 000 $ promise à celui qui traversera l'Atlantique en solitaire sans escale. Après avoir établi un nouveau record de la traversée des États-Unis, il se lance, le 21 mai 1927, dans l'entreprise. Il atterrit à Paris et devient instantanément une célébrité. Il part en tournée en Europe et en Amérique, vend son histoire au *Times* et écrit lui-même un livre.

Il épouse l'écrivain Anne Morrow en 1929, mais leur vie est brisée par l'enlèvement suivi de la mort, en 1932, de leur enfant. Les Lindbergh quittent les États-Unis pour l'Europe, où Charles travaille sur un projet de cœur artificiel. Revenu dans son pays natal, il œuvre dans diverses organisations aéronautiques, mais son opposition à la guerre lui vaut les foudres du gouvernement. Après la guerre, il continue son travail de conseiller, remporte de nombreux prix aéronautiques et même le prix Pulitzer pour son autobiographie.

Contacts possibles : Globe-trotters, Armée, Presse, Forces de l'ordre (après 1932), Artistes, Politique, Scientifiques

Dossier :
Jouer un aviateur dans les années 20

Les débuts de l`aviation commerciale



Après la fin de la guerre, l'industrie américaine de l'aviation est limitée, sous-financée, au bord du marasme. L'aviation est considérée comme un sport, un spectacle, et il n'existe aucune législation fédérale ou permis de piloter avant le décret de 1926, l'*Air Commerce Act*. Jusqu'à cette date, aucune réglementation cohérente ne s'applique aux avions et aux transports aériens. Les pilotes sont seulement tenus de respecter les lois des États ou les règlements municipaux qui régissent, pour la plupart, le survol à basse altitude des villes ou des fermes, et autres cascades téméraires. Avec la prise en charge des routes aériennes par des transporteurs privés, sont institués nombre de lois et règlements. Le pilotage des avions est assujetti à l'obtention d'un permis délivré par des instructeurs certifiés. Les avions sont soumis à des inspections obligatoires et doivent être assurés. Les aérodromes doivent obéir à certaines exigences en matière d'aires d'envol et d'éclairage.

Suite au vote de la loi Kelly, qui permet au ministère des Postes d'accorder des concessions à des entreprises privées, de nouvelles lignes, raccordées au grand axe New York – San Francisco, sont annoncées. Peu à peu, le réseau aérien commence à reproduire celui du chemin de fer, lequel ressemble à un quadrillage.
Fin 1928, il existe soixante-deux lignes aériennes aux États-Unis.
De nouvelles perspectives professionnelles s'ouvrent alors pour les pilotes, qui bénéficient des avancées technologiques dans le domaine de l'aéronautique.

Employeurs : Les compagnies aériennes

A partir de 1919, l'intérêt pour l'aviation entraîne la création d'une multitude de compagnies commerciales qui, déployant une activité quelque peu désordonnée, lancent un grand nombre de services aériens. Il faut attendre le milieu des années 20 pour que le transport aérien devienne une activité rentable.
Parmi les plus puissants groupements, on trouve la Curtiss Wright Corporation (née de l'union entre la Wright Aeronautical Corporation et la Curtiss Airplane and Motor Co.), l'United Aircraft and Transport Corporation (groupe Boeing), l'Aviation Corporation of Delaware, la Detroit Aircraft Corporation, le General Motors Group ou encore la Bendix Aviation Corporation.

A bord d`un avion

L'avion privé

L'avion privé, qui pourrait passer pour un luxe, est en fait relativement abordable : ainsi, aux États-Unis, des appareils d'entraînement peuvent être achetés aux surplus de l'armée pour à peine plus de 300 $. La location d'un hangar, le carburant, l'entretien et la taxe d'aéroport n'ajoutent qu'assez peu au total.
La décennie va voir de grandes avancées dans les conceptions. A la fin de la guerre, la plupart des avions sont des biplans à cockpit ouvert, construits en bois, câbles et toile. En 1930, des monoplans multimoteurs entièrement fermés, capables de transporter dix personnes ou plus sur des centaines de kilomètres sans faire escale, sont totalement fabriqués en métal.



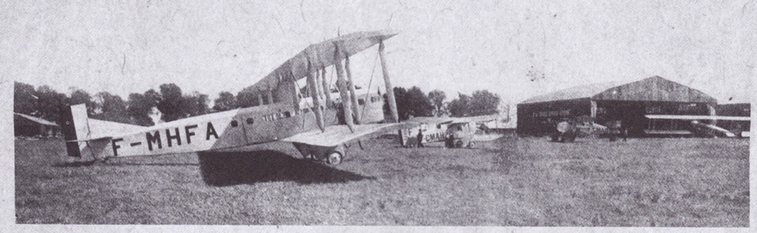
Aérodromes et aéroports américains durant les années 20 et 30

Le réseau des routes aériennes s'articule autour de soixante-six grands aérodromes, à environ quatre cents kilomètres les uns des autres, éclairés chacun par deux projecteurs d'un demi-milliard de bougies ; l'un illumine l'aérodrome, et l'autre balaye l'horizon toutes les vingt secondes, phare visible à cent cinquante kilomètres et plus. Des petits aérodromes de secours s'espacent tous les vingt-cinq à cinquante kilomètres, signalés par de plus petits phares. Des balises lumineuses alimentées à l'acétylène marquent les routes aériennes tous les trois miles (presque cinq kilomètres), et aident les pilotes à se repérer. De New York, deux routes lumineuses sont visibles de nuit. La première pique au sud, le long de la côte, jusqu'à Washington D.C., avant de s'enfoncer dans les terres vers Atlanta, en Géorgie, où elle se sépare en deux : une branche à l'ouest vers Birmingham, en Alabama, et une branche au sud vers Daytona Beach, en Floride. L'autre route pique à l'ouest et longe Cleveland, Detroit et finalement Chicago, d'où partent bon nombre de routes vers les grandes villes du Midwest. De Chicago, la route continue à l'ouest vers Omaha, où elle se divise en deux branches : l'une au sud vers Dallas, au Texas (une portion non éclairée continue jusqu'à Houston), et l'autre à l'ouest vers Cheyenne, dans le Wyoming, puis Salt Lake City, dans l'Utah. De Salt Lake City, les routes vont au nord-ouest vers Portland, à l'ouest vers San Francisco, et au sud-ouest vers Los Angeles. Une route complètement éclairée court aussi tout le long de la côte ouest.

L`utilisation des routes aériennes aux États-Unis

Les routes aériennes servent à la fois aux compagnies commerciales et aux particuliers. Les soixante-six grands aérodromes qui forment l'armature du réseau offrent hangars, ateliers de réparation, carburant, radio, stations météo, points de vente de places sur les vols commerciaux, et même agences de voyage. La taxe d'atterrissage est de 2 $. L'essence se paye 5 cts le litre.
L'altitude de croisière normale est de 5 000 pieds (1 500 mètres), mais des altitudes de 10 000 pieds peuvent être atteintes sans recours à l'oxygène. À 12 000-15 000 pieds (3 500-4 500 mètres), les effets du manque d'oxygène peuvent se faire sentir, et pilotes comme passagers courent certains dangers. Les cabines pressurisées n'apparaissent pas avant la prochaine décennie.

Suite page 74



Au port d'aviation du Bourget : au premier plan, à gauche, un Goliath Farman ; à droite, devant le hangar, un autre Goliath ; au centre, avions postaux.

L'AVIATION COMMERCIALE

SON ÉTAT ACTUEL

Si la voie de l'air n'est pas encore devenue familière aux voyageurs, il est déjà presque passé dans les mœurs commerciales d'en faire état pour les transports entre les métropoles et les pays lointains. Un jour viendra où l'on parlera de la « Compagnie Générale Transaérienne » ou des « Messageries Aériennes » aussi couramment que de nos grandes compagnies maritimes.

Certes, l'idée d'un ciel sillonné d'avions géants bravant l'inconnu des pays inaccessibles, franchissant les déserts redoutables, s'agrémente dans notre esprit du merveilleux des contes et des récits d'aventures, et l'imagination pourrait broder à l'infini autour du vol puissant et rapide de ces oiseaux étranges. Les romanciers, d'ailleurs, ont depuis longtemps écrit sur ce thème.

Il est peut-être plus intéressant, à l'heure actuelle, de s'attacher au côté pratique de la question.

L'article qu'on va lire donnera un aperçu réel des efforts tentés par nos ingénieurs, d'une part, et nos pilotes de l'autre, afin de réduire les distances et de gagner du temps, deux problèmes dont la solution est d'un intérêt primordial pour le développement commercial des grands Etats et l'exploitation totale des colonies. Ecrit par le capitaine Hirschauer, dont on connaît la compétence en matière d'aviation, fils du général Hirschauer qui dirigea longtemps nos services aéronautiques, il permet de se faire une idée fort juste, grâce à sa documentation et à ses chiffres, de la valeur de notre matériel aérien de navigation commerciale. Il contient un examen critique parfait de ce matériel et des perfectionnements qu'on y veut apporter. Et l'auteur, tout en ne dissimulant pas les difficultés que nos spécialistes auront à surmonter, les obstacles qui limitent actuellement leur effort, nous laisse entrevoir le magnifique avenir commercial que nous offre l'aviation, si peu de bonne volonté qu'on veuille apporter à son utilisation.



Le bureau d'une compagnie aérienne, rue Royale, à Paris.

LES AVIONS DE TRANSPORT

L'aviation de commerce utilise aujourd'hui des types d'appareils qui ont été créés pour la guerre soit en vue de la reconnaissance à grande distance ou du bombardement de jour, soit en vue du bombardement de nuit. Les premiers, tels le Bréguet (type 14 A2), le Airco (types 9 et 16), ont un seul moteur de 300 ou 400 HP, leur vitesse atteint 160 à 180 kilomètres à l'heure et ils enlèvent 600 à 800 kilos; les seconds, comme le Farman-Goliath, le Handley-Page, le Vickers-Vimy, ont deux moteurs ayant chacun une puissance de 250 à 350 HP ; ils ne dépassent pas 130 à 140 kilomètres à l'heure; par contre, ils emportent une charge relativement considérable, de l'ordre de 2 à 3 tonnes.

La différenciation est donc très nette entre ces deux catégories et il n'apparaît pas qu'elle soit appelée à disparaître de sitôt; si les monomoteurs ont, en effet, un certain intérêt sur des lignes à parcours peu étendu, à clientèle restreinte mais susceptible de payer cher une vitesse élevée, les multimoteurs seront des véhicules aériens mieux appropriés aux pays neufs, où sur de grandes distances on transportera de nombreux voyageurs et un fret abondant.

La construction de ces appareils n'a pas encore atteint le degré de perfectionnement compatible avec les nécessités d'un service commercial; c'est seulement en ce qui touche au confort, à l'habitabilité, que l'on a l'impression d'être arrivé à des solutions satisfaisantes. Mais il reste encore bien des progrès à accom-

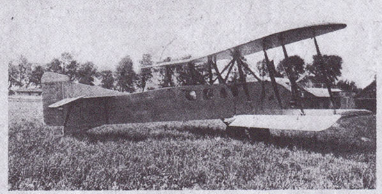


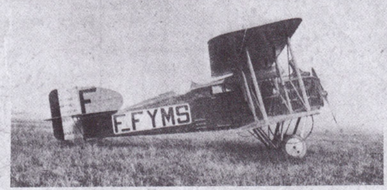
Accès à la piste de départ : avion postal, avec cabine de luxe pour trois passagers, prêt à partir.



Arrivée, à 16 heures, de deux aérobus partis de Londres à 12 h. 30, l'un avec huit passagers, l'autre avec six.

AU PORT D'AVIATION DU BOURGET


Grand avion Nieuport construit pour la Compagnie Générale Transaérienne



Limousine Bréguet au service des Messageries Aériennes.

plir, notamment en ce qui touche la résistance des engins à l'usage et l'accroissement des conditions de sécurité.

L'usure des avions est très rapide: la durée d'une cellule, même bien entretenue, n'excède pas deux cents heures de vol, celle d'un moteur n'est pas sensiblement plus longue. Aussi l'amortissement du matériel aurait-il atteint une valeur telle qu'aucune exploitation n'eût été possible en 1919 si les sociétés avaient dû acheter les appareils à leur prix commercial; elles ont profité d'une circonstance exceptionnelle : de la liquidation des stocks de guerre.

Le pourcentage des accidents sur les lignes commerciales est très faible; toutefois il diminuera encore le jour où on aura supprimé la cause de panne la plus fréquente : l'arrêt inopiné du moteur. Or, non seulement les moteurs actuels sont en général trop fragiles, mais jusqu'ici, tout au moins en France, on n'a pas réalisé de machines dans lesquelles l'entretien et la surveillance de la partie motrice soient possibles en cours de vol.

Il est à signaler que les Allemands ont en service


Cabine-salon d'un Farman, avec ses passagers.

des avions (*Junker-Machine*) où le métal a remplacé totalement le bois et la toile (les plans sont recouverts de feuilles de duralumin) et d'autres sur lesquels tous les moteurs sont réunis dans l'unique fuselage central, donc à portée des mécaniciens.

GRANDS VOYAGES AÉRIENS EN 1919 ET 1920

Nous allons examiner maintenant les résultats obtenus pendant l'année 1919 et le premier semestre de 1920 par l'emploi des deux types d'appareils que nous avons décrits, qu'ils aient été utilisés à des performances de démonstration ou au trafic sur les lignes commerciales.

Traversée de l'Atlantique, Terre-Neuve-Portugal.
(16-27 mai 1919. Avion Curtiss NC 4. Pilote : lieutenant Read.)

L'appareil portait le lieutenat Read et quatre hommes d'équipage. Il était muni de télégraphie et de téléphonie sans fil.

Le départ eut lieu le 16 mai de la baie des Trépassés (Terre-Neuve) et l'amérissage à Lisbonne le 27 mai. La première étape (baie des Trépassés-Açores), 1.950 kilomètres, a été franchie en 15 h. 18, la seconde (Açores-Lisbonne), 1.500 kilomètres, en 10 h. 42. La route était jalonnée de bout en bout par des navires de guerre américains.

De cette performance, il ressort que la limite d'utilisation d'un grand hydravion multimoteur paraît être actuellement de 2.000 kilomètres.

Traversée de l'Atlantique, Terre-Neuve-Irlande.
(14-15 juin 1919. Avion Vickers-Vimy. Pilote : Alcook.)

L'appareil était un avion terrestre du type utilisé pour le bombardement. Il portait, outre le pilote, un officier navigateur : lieutenant Brown.

Le départ eut lieu le 14 juin de Saint-Jean (Terre-Neuve) et l'atterrissage à Clifden (Irlande), le 15 juin.

L'étape unique avait une longueur de 3.040 kilomètres qui ont été franchis en 16 h. 12. Le vent a favorisé la marche de l'appareil; aussi, à l'arrivée, restait-il encore environ le quart du combustible dans les réservoirs.

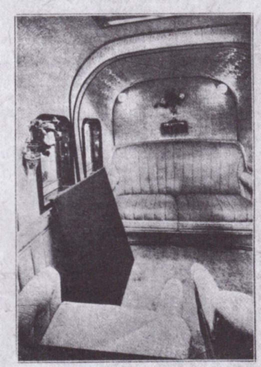
L'exploit prodigieux du capitaine Alcook apporte la preuve que des méthodes de navigation judicieuses permettent de franchir, sans dévier d'un itinéraire fixé, plusieurs milliers de kilomètres sans aucun point de repère.

D'après ce que nous venons de voir, la distance de 3.000 kilomètres semble être une longueur d'étape difficile à dépasser pour les avions terrestres multimoteurs construits actuellement, alors qu'elle n'est que de 2.000 kilomètres pour les hydravions.

Paris-Casablanca.
(11 août 1919. Avion Farman-Goliath. Pilote : lieut. Bossoutrot.)

L'équipage se composait de 8 hommes : 2 pilotes, 3 mécaniciens et 3 officiers (navigation, observation. T. S. F.).

La distance de Paris (Toussus-le-Noble) à Casablanca,


Cabine-salon d'un Bréguet



Déchargement d'un Handley-Page commercial à son arrivée

1.860 kilomètres, a été parcourue en 18 heures 23 (départ 0 heure 7, atterrissage 18 heures 30).

On ne saurait trop insister sur l'intérêt présenté par ce très bel exploit: il nous prouve qu'aujourd'hui on peut transporter huit personnes à 1.800 kilomètres, franchis en un seul vol, à une vitesse atteignant 100 kilomètres à l'heure et sans que la communication par T. S. F. avec les postes de terre ait été interrompue un instant, du départ à l'atterrissage.

Dès maintenant nous sommes donc en possession d'engins, encore bien perfectibles, mais déjà utilisables pour le trafic dans les pays neufs.

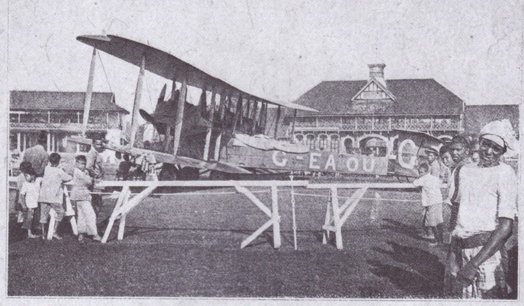
Londres-Australie (Port-Darwin).
(12 novembre-10 décembre 1919. Avion Vickers-Vimy. Pilote : Ross Smith.)

A bord de l'appareil se trouvaient le chef pilote et trois hommes (1 pilote en second, 2 mécaniciens).

Le départ eut lieu le 12 novembre de Londres et l'atterrissage à Port-Darwin le 10 décembre. Il y eut six jours d'arrêt par suite de très mauvaises conditions atmosphériques. La distance totale, 16.500 kilomètres, a été parcourue en 140 heures de vol; le voyage a comporté 23 étapes dont la plus longue mesurait 1.400 kilomètres.

Nous nous trouvons ici en présence d'une performance dont l'énorme portée ne doit pas être méconnue.

D'abord, elle établit définitivement la possibilité d'utiliser l'aviation comme moyen de transport intercontinental; elle est pour l'aviation ce qu'a été, il y a quatre-vingt-deux ans, la traversée de l'Atlantique par le bateau à vapeur *Sirius*: un début après lequel tous les espoirs sont autorisés.



Arrêt, à Singapore, de l'avion Vickers-Vimy de Ross Smith venant de Londres et allant à Port-Darwin (Australie).



Départ de Casablanca (6 h. 30 matin) d'un des avions qui assurent le service aérien bihebdomadaire Toulouse-Casablanca et retour. — *Phot. Ratel.*

Ross Smith a volé à une vitesse de 120 kilomètres à l'heure, mais ce qui nous intéresse, ce qui préoccupe le public, ce n'est pas cette vitesse de vol, mais bien la vitesse moyenne réelle qui fait intervenir la durée des arrêts. Or, cette dernière n'a été que de 24 kilomètres à l'heure, soit l'allure d'un bon cargo.

L'écart considérable entre les deux vitesses 120 et 24 kilomètres à l'heure — est dû à des causes qu'il convient de mettre en relief pour en tirer des enseignements profitables.

En premier lieu, le même équipage a conduit de bout en bout le même appareil, donc les hommes durent et se reposer et entretenir la machine ; en second lieu, les terrains n'étaient pas organisés pour le départ et l'atterrissage de nuit.

Que l'on suppose, au contraire, des équipages et des avions de rechange aux étapes, des terrains aménagés pour le vol nocturne et, suivant que l'on fera rentrer en ligne de compte o. non les six jours d'arrêt provoqués par les intempéries, on constatera que le voyage de Londres en Australie eût pu être accompli à une vitesse moyenne réelle de 70 ou de 100 kilomètres à l'heure.

Paris-Dakar par Tombouctou.
(24 janvier-31 mars 1920. Avion Bréguet 14 B2. Pilote : commandant Vuillemin; passager : un mécanicien.)

Le raid a comporté 20 étapes.

Paris-Alger (6 étapes) : Paris-Avord-Lyon-Istres-Perpignan-Barcelone-Alger. Soit environ 1.700 kilomètres du 24 janvier au 30 janvier.

Alger-Tombouctou (8 étapes) : Alger-Ouargla-In Salah-Arak-Tamanrasset-Est-Gao-Mnaka-Gao-Tombouctou. Soit environ 2.600 kilomètres, du 6 février au 18 mars.

Tombouctou-Dakar (6 étapes) : Tombouctou, Mopti, Segou-Sikoro, Bammakou, Kayes, Tamba-Counda, Dakar. Soit environ 1.800 kilomètres, du 21 mars au 31 mars.

Deux autres pilotes, le capitaine Mézergues et le lieutenant Dagneau, ont également quitté Paris le 24 janvier, mais ont abandonné, l'un à Istres, dans les Bouches-du-Rhône, l'autre à Arak, en Algérie.

Le commandant Vuillemin a accompli un raid admirable ; il a fait preuve de pionnier, d'explorateur. Il est à espérer qu'on saura profiter des résultats acquis pour faire, en Afrique française, une démonstration d'aviation commerciale proprement dite.

Monaco-Ajaccio-Bizerte-Sousse-Monaco. (Grand Prix de Monaco de 1920.)
(25 avril-2 mai 1920. Hydravion Georges Levy. Pilote : enseigne de vaisseau Bellot ; passager : un pilote en second, mécanicien.)

La distance, 2.000 kilomètres, a été couverte en cinq étapes et à une vitesse moyenne de 100 kilomètres à l'heure.

Le Grand Prix de Monaco consistait à effectuer le parcours susdit en trois journées, le jour du départ étant au choix du pilote à partir du 18 avril, l'arrivée devant avoir lieu avant le 2 mai au soir; l'escale de Bizerte était obligatoire à l'aller et au retour, celle d'Ajaccio à l'aller seulement.

Le classement devait avoir lieu sur la régularité d'abord, sur la vitesse ensuite.

Le Grand Prix était ouvert : 1° aux appareils emportant 400 kilogrammes de poids marchand; 2° à des appareils engagés par la Marine française, dispensés de la charge marchande.

Aucun appareil civil n'a pu réussir l'épreuve et un seul appareil militaire, sur sept ayant pris le départ, a accompli le parcours.

Il faut retenir de ce résultat que les hydravions actuels ne sont pas en mesure d'enlever une charge utile appréciable et qu'il reste de très grands pro-

LE RETOUR D'UN AVION
A BORD D'UN NAVIRE

Un pilote expérimenté, ayant son appareil bien en main, peut, dans des conditions atmosphériques favorables, s'envoler sans trop de peine de la plate-forme d'un navire convenablement orienté et spécialement aménagé; par contre, il lui est extrêmement difficile de rentrer à bord en plein vol.

Des expériences de retour d'un avion ont eu lieu récemment sur le cuirassé *Béarn*, en rade de Toulon. Ce cuirassé, en construction au début de la guerre, mais inachevé, va être transformé en porte-avions. Une plate-forme en bois, de 45 mètres de longueur, sur 9 mètres de largeur, a été provisoirement construite à l'arrière et aménagée comme le montre notre photographie.

Les escadrilles de l'aviation d'escadre, sous le commandement du lieutenant de vaisseau Teste, ont exécuté récemment avec succès les expériences préliminaires en présence du ministre de la Marine.

R. L.



Le retour d'un avion sur la plate-forme du cuirassé *Béarn*.
L'avion, à son arrivée, accroche sur la plate-forme une succession de filins transversaux reliés à des sacs de sable entraînés successivement et dont le poids freine progressivement.

grès à accomplir pour réaliser l'hydravion de transport.

Rome-Tokio.

(14 février-1er juin 1920. Avion S. V. A. Pilote: lieut. Ferrari.)

Pour le raid Rome-Tokio, 3 avions S. V. A. et 3 avions Caproni ont pris le départ de Rome. Seuls deux pilotes de S. V. A. sont actuellement arrivés à Tokio : partis le même jour de Rome ils ont atteint Tokio ensemble, mais l'un d'eux, le pilote Massiero, avait changé d'appareil à Delhi.

Le tableau de marche du pilote Ferrari a été le suivant : Rome, 14 février; Salonique, 17 février; Adalia, 22 février; Bagdad, 27 février; Bender Abbas, 1er mars; Delhi, 14 mars; Bangkok, 14 avril; Foutchéou, 28 avril; Pékin, 17 mai; Séoul, 25 mai; Tokio, 1er juin.

Les 17.000 kilomètres du parcours ont été accomplis en 109 jours. Ce raid a été entrepris dans un but de propagande, et son organisation, faite par le gouvernement italien, a coûté dix millions de francs.

Nous ne pouvons que répéter à l'égard du voyage Rome-Tokio que ce qui a été dit pour le voyage de Ross Smith de Londres en Australie : après cette épreuve de démonstration, il est à souhaiter qu'on organise une infrastructure suffisante pour permettre le voyage à une vitesse commerciale économiquement intéressante.

EXPLOITATION DES LIGNES AÉRIENNES

L'exploitation méthodique des lignes aériennes est désormais commencée : deux lignes ont fonctionné en 1919 avec une régularité déjà remarquable :

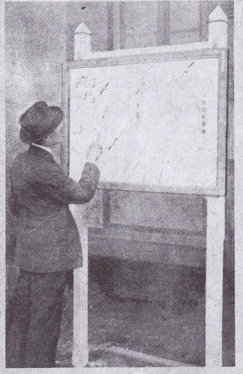
Entre Paris et Londres, le service est assuré par cinq compagnies : trois françaises : *Compagnie des Messageries Aériennes, Compagnie Générale Transaérienne* et la *Compagnie des Grands Express Aériens*; deux anglaises : *Transport and Travel C°* ou *Aircraft* et *Handley-Page Transport C°*.

Les appareils appartiennent aux marques Airco, Handley-Page, Bréguet et Farman.

La distance qui sépare les deux capitales est de 390 kilomètres ; elle est franchie en 2 h. 30 ; les départs ont lieu tous les jours à 12 h. 30.

Le prix du voyage simple est de 550 francs, les marchandises paient 10 à 20 francs le kilogramme, la surtaxe postale, qui était de 3 francs, a été abaissée ces jours derniers à 0 fr. 75 pour 20 grammes.

Du 1er janvier au 1er septembre 1920, il a été effectué 1.587 voyages au cours desquels ont été transportés : 2.337 passagers payants et 58.028 kilogrammes de fret (janvier 35 voyageurs et 1.600 kilogrammes de fret; août 985 passagers et 6.665 kilogrammes de fret). Le trafic postal a atteint en août 290 kilogrammes (dont 260 kilogrammes de Londres sur Paris).



Au Bourget : tableau des régions où sont assurés les services aériens ; des flèches et des signes, sur chaque ville, désignent chaque jour les dernières indications reçues sur la direction et la vitesse du vent, le degré de visibilité, etc.



Triplan « Bristol » en plein vol.

Entre Toulouse et Rabat, la *Compagnie Latecoere* assure le service avec des appareils construits dans ses ateliers.

Le voyage Toulouse-Rabat s'effectue avec escales à Barcelone, Alicante, Malaga, Tanger; la distance totale est de 1.750 kilomètres qui sont parcourus en 40 heures, arrêts compris.

Le prix du voyage Toulouse-Rabat est de 1.600 francs, la surtaxe postale de 1 fr. 25 pour 20 grammes.

Du 10 janvier au 1er septembre 1920, 124 voyages ont eu lieu. Le nombre des passagers transportés a été de 137, le fret commercial s'est élevé à 4.673 kilogrammes; enfin, pour le seul mois d'août, 357 kilogrammes de courrier postal ont emprunté la voie aérienne.

Plusieurs autres services ont été inaugurés plus récemment :

Un service Paris-Bruxelles est assuré, depuis le 1er juillet 1920, par deux compagnies : la *Société Farman* et la *Compagnie des Messageries Aériennes*, après entente avec le *Syndicat Aérien Belge*.

Les appareils utilisés par la Société Farman sont des Farman-Goliath. Les départs de Paris et de Bruxelles ont lieu chaque jour à 15 heures et chaque compagnie assure le service un jour sur deux.

Le prix du voyage simple est de 300 francs; celui de l'aller et retour de 550 francs. Les marchandises payent 7 fr. 50 le kilogramme de 1 à 5 kilogrammes; au delà le tarif est décroissant : pour 20 kilogrammes et plus, 4 fr. 50 le kilogramme. En août 1920, 100 voyages ont été effectués sur cette ligne.

Le premier tronçon Bayonne-Bilbao, de la ligne Bayonne-Bilbao-Santander est exploité depuis le 27 juin 1920 par la *Société Franco-Bilbaine de Transports aéronautiques*.

Les appareils utilisés sont des hydravions Tellier et Levy. Les départs sont quotidiens de Bayonne à 8 heures et de Bilbao à 15 heures.

SOCIÉTÉS DE TRANSPORT PAR AVIONS

Le développement pris par les affaires de transport par avions a été considérable depuis que l'armistice a rendu à la vie civile un nombre important de personnes que la guerre a initiées aux questions aéronautiques. Nous ne saurions entrer ici dans les détails d'organisation des sociétés qui se sont créées à cet effet, mais nous pouvons au moins donner à leur sujet quelques indications.

Il y a actuellement 15 sociétés françaises de transport. Nous nous bornerons à citer :

La *Compagnie Générale Transaérienne*, qui, depuis 1909, exploite les services de tourisme. Elle participe au service Paris-Londres en 1919-1920 : du 1er janvier au 1er juillet 1920 : 73 voyages.

La *Compagnie des Messageries Aériennes*, consortium de plusieurs maisons d'aviation, a organisé en 1919 les services de Paris-Lille, Paris-Bruxelles, Paris-Cabourg. Elle participe au service Paris-Londres : du 1er janvier au 1er juillet 1920 : 149 voyages, 96 passagers, 7.416 kilogrammes de fret.

La *Compagnie des Grands Express Aériens*, qui exploite depuis le 5 mars 1920 la ligne Paris-Londres avec des appareils Farman-Goliath. Trafic pour le mois de juin 1920 : 17 voyages, 40 passagers (dont 20 payants), 2.244 kilogrammes de fret.

La *Société Latecoere*, qui a organisé la ligne Toulouse-Rabat, doit se spécialiser dans les transports par avions entre la France, l'Espagne et l'Afrique du Nord.

La *Société des Transports Aériens Guyanais* s'est donné pour but le transport des marchandises précieuses : or, balata, etc., sur les fleuves guyanais impraticables à la navigation : une ligne partant de Saint-Laurent du Maroni est en exploitation.

L'Aéronavale organise actuellement un service entre Marseille et Alger par les Baléares.

La *Compagnie Aérienne Française* se consacre spécialement aux levés de photographies par avions.

La *Société Franco-Roumaine de Navigation Aérienne* assurera incessamment l'exploitation de la ligne Paris-Prague-Varsovie avec des appareils Potez SEA et Salmson. L'inauguration du secteur Strasbourg-Prague aura lieu le 15 septembre; les secteurs Prague-Varsovie et Paris-Strasbourg seront ouverts respectivement le 20 septembre et le 25 septembre.

Le voyage Paris-Varsovie pourra être accompli en une journée et coûtera 2.000 francs.

Les compagnies de navigation sont soumises au contrôle de la navigation aérienne, service d'Etat dont le directeur est le colonel Saconney; ce contrôle porte : sur les appareils utilisés, sur le fonctionnement des lignes (horaires, tarifs, etc.). Par contre, les compagnies sont directement aidées par l'Etat de deux façons : plusieurs d'entre elles assurent le service postal et reçoivent de ce fait des allocations; en outre, un système de primes kilométriques a été établi qui couvre une partie des frais d'exploitation.

En Angleterre, les deux compagnies les plus puissantes sont :

La *Transport and Travel C°*, couramment *Aircraft*, qui assure une partie très importante du trafic sur Paris-Londres en utilisant des appareils Airco : du 1er janvier au 1er juillet 1920 : 540 voyages, 951 passagers, 19.377 kilogrammes de fret.

La *Handley-Page Transport C°*. Cette société utilise les appareils Handley-Page. Elle exploite la ligne Paris-Londres ; du 1er janvier au 1er juillet 1920 : 153 voyages, 483 passagers (plus 63 passagers non payants), 10.765 kilogrammes de fret.

En Allemagne, pendant le cours de l'année 1919, les Allemands ont fait preuve d'une activité aérienne trop ignorée et sur laquelle il est bon de donner quelques renseignements :

La *Deutsche Luft Rœderei* avait établi des services de Berlin à Hambourg et Westerland, à Swinemünde et à Warnemünde. Les voyages étaient quotidiens, le prix demandé aux voyageurs était d'environ un mark le kilomètre, les marchandises payaient cinq marks le kilogramme.

La compagnie *Albatros* avait commencé en novembre 1919 le service Berlin-Dantzig-Kœnigsberg.

Le *Luft Lloyd bavarois* avait monté les services suivants : Munich-Berlin, Munich-Francfort-s.-M., Munich-Vienne. La *Sæchsische Luft Rœderei* exploitait depuis novembre 1919 les lignes Dresde-Berlin, Dresde-Leipzig, Dresde-Breslau.

Cette année le fonctionnement de l'aviation commerciale allemande a été entravé par les clauses du traité de paix, mais les constructeurs ont étudié des appareils, spécialement conçus en vue du transport, qui ne tarderont pas à entrer en service.

Capitaine Hirschauer.

*Dans un prochain article, l'auteur examinera l'*Avenir de l'Aviation Commerciale.

L'aéropostale

En 1920, la poste américaine ouvre sa première ligne postale aérienne qui traverse le pays de part en part : New York – San Francisco. La poste volait déjà, depuis la fin de la guerre, entre New York et Washington, mais rien n'avait encore été développé à pareille échelle.
Des pilotes militaires se relaient sur des Curtis et autres appareils des surplus de l'armée, et traversent le pays en trente-deux heures, contre trois jours pour les trains les plus rapides. Non rentable à ses débuts, la ligne devient bénéficiaire en quelques années. Les vols de nuit commencent en 1924. En 1926, quand la poste vend ses routes aériennes à des entrepreneurs privés, celles signalisées s'étendent de New York aux Rocheuses.

Le parachute

Il ne se généralise qu'autour de 1921. Le modèle qui se porte sous les fesses a été développé par l'armée américaine en 1919 et rencontre le plus grand succès. D'un poids de huit kilos, il sert de coussin aux pilotes. Des modèles dorsaux et ventraux sont aussi proposés et parfois préférés par les navigants, qui doivent se déplacer pendant les vols. Presque entièrement composés de soie, les parachutes coûtent cher (de 35,95 à 45,95 $ aux États-Unis). Ils se composent d'une voilure de 6,5 à 8,5 mètres de diamètre et d'un extracteur, un mini parachute qui est d'abord libéré et qui va entraîner la voilure. Les parachutes sont correctement pliés lors de l'achat. On doit les replier avec soin pour qu'ils puissent retrouver leur place dans leur sac, et se déployer convenablement lors de la prochaine utilisation.
Les surplus militaires proposent aussi des parachutes à cartouches éclairantes. Celles-ci produisent une lumière intense de courte durée. Attachées à des parachutes, elles peuvent être larguées par avion, éclairer de vastes surfaces, et servir à rechercher des fuyards ou à prendre des photos. Elles coûtent 1,95 $ l'unité aux États-Unis.

Vitesses aériennes et distances

- Avion normal monomoteur à dièdre relevé : 300 à 500 miles, à une vitesse de croisière de 120 nœuds.
- Avion normal bimoteur à dièdre relevé : 500 à 800 miles, à une vitesse de croisière de 90 nœuds.
- Grand dirigeable ou zeppelin : 1 000 miles, à une vitesse de de 5 à 10 nœuds.

De plus grandes distances peuvent être couvertes avec une préparation spéciale.



L'avion typique est capable d'une vitesse de croisière de 110 à 160 km/h, pour une autonomie de 400 à 650 km. Mais les avions peuvent être personnalisés suivant les souhaits de leur propriétaire. Des moteurs plus puissants permettent d'augmenter la vitesse et des réservoirs supplémentaires d'allonger l'autonomie. Ceci dit, les moteurs d'avion sont chers, et les modèles les plus puissants coûtent des milliers de dollars. Davantage de carburant embarqué signifie moins de place pour les passagers ou le fret, et le poids de ce carburant peut altérer le comportement de l'appareil. Autant d'aspects qui doivent être pris en compte lors d'éventuelles modifications.


Un hydravion Dornier Do15 wal

Les hydravions

Les hydravions, monocoques ou sur flotteurs, intéressent beaucoup les concepteurs de l'époque. Parce qu'ils peuvent atterrir et décoller sur l'eau, ils ne sont pas limités aux aires d'envol de longueur standard. Ce sont les avions les plus grands et les plus puissants qui existent.
Les hydravions sur flotteurs se présentent comme des appareils, petits ou moyens (jusqu'à quatre ou cinq tonnes), avec des flotteurs en guise de train d'atterrissage. Ces flotteurs diminuent à la fois la capacité de soute et la vitesse de pointe d'environ 10 %. Mais un record de vitesse à 453,2 km/h est établi par un hydravion de construction britannique en 1927.
Les hydravions monocoques sont de gros avions dont le corps s'appuie directement sur l'eau. Un des plus grands pèse quinze tonnes et comporte quatre moteurs, pour une puissance de plus de 2 600 chevaux, et un équipage de cinq personnes. Raisonnablement capables de tenir la mer, les monocoques peuvent amerrir en cas de mauvais temps, et attendre une éclaircie avant de redécoller.

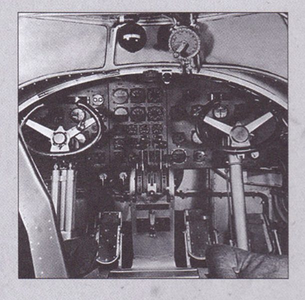
Côté pilote : la navigation aérienne

Survoler un pays connu aux repères familiers ou suivre une route aérienne signalisée ne nécessite aucune connaissance particulière en navigation. Mais en pays inconnu, ou quand on a perdu une route aérienne, il en va tout autrement si l'on veut connaître précisément sa position. La navigation de nuit n'est pas très difficile, surtout si l'on s'en tient aux routes aériennes signalisées. Le brouillard représente le véritable danger : sans aucun repère visuel, les pilotes doivent recourir aux instruments, ne serait-ce que pour conserver l'assiette de l'appareil. Même un aérodrome signalisé peut être difficile à trouver dans des conditions brumeuses.
La navigation aérienne se fait suivant la méthode dite « à l'estime », et nécessite quelques instruments spéciaux et connaissances particulières ; elle peut être apprise d'un professeur expérimenté ou par l'étude. Le pilote corrige sa trajectoire, calculée à partir de ses caps et vitesses de dérive induites par le vent et autres facteurs, et obtient ainsi sa position véritable. La navigation astronomique n'est utilisée que comme une méthode de vérification des résultats obtenus « à l'estime ».
A la fin de la décennie, les émetteurs-récepteurs deviennent accessibles. En cas d'urgence, la radio peut servir à déterminer la position. Deux stations au sol qui reçoivent les appels de détresse d'un appareil sont souvent capables d'en déterminer la position. Des expériences dans le domaine des radiophares se montrent prometteuses.
Le cockpit typique d'un avion contient un altimètre, un anémomètre, un appareil d'horizon artificiel, un indicateur de vitesse verticale, un tachymètre, une montre, ainsi que des indicateurs spécifiant le nombre de tours de chaque moteur, la température du liquide de refroidissement et de l'huile de graissage, la quantité de carburant ou de lubrifiant contenue dans chaque réservoir. La multiplication des instruments rend sans cesse plus nécessaire la présence, aux côtés du pilote, d'un copilote s'occupant uniquement de la route à suivre.

Les instruments de navigation

Dans la première moitié de la décennie, le vol s'effectue surtout au jugé. La situation change beaucoup par la suite, dès qu'il est question de franchir des océans, des déserts ou des chaînes de montagnes. Les exploits de Byrd, Lindbergh ou encore Costes et Le Brix entraînent la généralisation du recours à la boussole. Suite à la traversée de l'Atlantique par Lindbergh, on redécouvre une invention française vieille de deux décennies : le compas électromagnétique de Dunoyer, devenu le compas Pioneer. Avant le décollage, les indications météorologiques, de plus en plus nombreuses, permettent de corriger à l'avance son itinéraire. C'est cependant insuffisant pour les très longs trajets, durant lesquels le pilote doit pouvoir déterminer par lui-même sa vitesse et sa dérive (l'angle que

fait l'axe de son avion avec sa trajectoire réelle sur le sol) : pour ce faire, il peut employer divers appareils (cinémomètres, dérivomètres, dérivocinémomètres, gyroclinomètres, navigraphes, etc.), lesquels, parfois alliés à des repères géographiques connus, lui permettent de se rendre compte et de corriger les déviations par rapport au plan de vol initialement prévu. Au-dessus de zones où de tels repères font défaut – les océans par exemple –, la navigation astronomique réalisée grâce au sextant est d'un secours précieux.



Instruments de contrôle du vol

D'autres dispositifs permettent au pilote de s'assurer de la sécurité et de la régularité de son vol. Différents types d'appareils mesurent la vitesse relative par rapport à l'air. En effet, en-dessous d'une certaine limite, on risque une chute aussi brusque que dangereuse, tandis qu'au-dessus d'un certain seuil, l'avion peut être soumis à de périlleux efforts. En la matière, on peut mentionner les anémomètres inventés par Badin, dont l'un indique la vitesse via une aiguille, ou le système mis au point par de Gramont de Guiche, qui, grâce à un écouteur placé dans le casque du pilote, laisse entendre un son musical dont les variations retranscrivent celles de la vitesse.

L'incidence (l'inclinaison des filets d'air par rapport aux ailes de l'avion) est déterminée grâce à des girouettes se plaçant d'elles-mêmes dans le lit du vent ; ce faisant, elles permettent aux aviateurs de voler en économisant leur carburant, et d'éviter tout danger.

Enfin, le clinomètre ou le gyroscope recréent artificiellement l'horizon, indiquant ainsi au pilote si son avion est cabré ou en piqué, s'il est droit ou incliné. C'est particulièrement utile lorsque l'on vole parmi les nuages, dans le brouillard ou pendant la nuit, conditions empêchant de repérer l'horizon.

Quelques avions des années 20

Avro 504k : Biplan biplace dont des milliers de modèles ont été construits entre 1916 et 1918. Pouvant être équipé d'un train classique, de skis ou de flotteurs, il est après la guerre populaire chez les acrobates des airs.
Vitesse de pointe : 150 km/h, Autonomie : 400 km

Curtiss JN-4 « Flying Jenny » : Biplan à cockpit ouvert, le Jenny est construit en masse durant la guerre. Doté d'un moteur de 90 chevaux, il devient l'avion le plus répandu après la guerre.
Vitesse de pointe : 120 km/h, Autonomie : 240 km

Farman F.60 Goliath : Conçu en 1919, cet avion français est le premier véritable avion de ligne. Il assure, à partir de 1920, la ligne Paris-Londres, transportant deux membres d'équipage et douze passagers. Il possède une puissance totale de 520 chevaux.
Vitesse de pointe : 120 km/h, Autonomie : 400 km

Felixstowe F.2A : Cet hydravion monocoque a contribué, durant la guerre, à la lutte contre les sous-marins. Appareil efficace, on le trouve dans les surplus militaires. Ses moteurs, d'une puissance totale de 690 chevaux, permettent de transporter six personnes.
Vitesse de pointe : 150 km/h, Autonomie : 800 km

Sopwith 7F.1 Snipe : Chasseur biplan anglais, il sert d'avion-école pour la Royal Air Force après la guerre. Il ne possède qu'une seule et unique place, mais son moteur de 230 chevaux permet d'atteindre des vitesses très élevées.
Vitesse de pointe : 195 km/h, Autonomie : 480 km

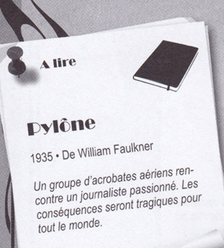
Junkers F13 : Monoplan monomoteur construit entièrement en métal. Son cockpit est ouvert, mais son compartiment passager, pouvant accueillir six personnes, est fermé et aménagé, avec notamment des ceintures de sécurité. Son train d'atterrissage peut être équipé de roues, de skis ou de flotteurs.
Vitesse de pointe : 140 km/h, Autonomie : 700 km

Dornier Do 15 Wal : Produit entre 1923 et 1932, cet hydravion monocoque se distingue par une aile unique supérieure. Au cours des années 20, l'explorateur Roald Amundsen tente de survoler le pôle Nord à bord de deux de ces avions. L'un des deux s'écrase, mais le second, bien que surchargé, permet de ramener l'expédition. Un Wal dispose de quatre places et de deux moteurs développant un total de 1 500 chevaux.
Vitesse de pointe : 220 km/h, Autonomie : 2 200 km

Fokker F.VIIA : Ce monoplan commence sa carrière en 1923, mais c'est sa version trimoteur qui connait un succès fulgurant. En 1926, l'un de ces appareils amène Richard Byrd au-dessus du pôle Nord.Son train adaptable et ses moteurs puissants de 645 chevaux font de cet appareil l'un des avions de transport (dix passagers en plus des deux membres d'équipage) les plus populaires des années 20.
Vitesse de pointe : 150 km/h, Autonomie : 770 km

Ford 4-AT Trimotor : Très semblable au Fokker FVII, il se démarque par sa carrosserie en tôle recouverte d'aluminium qui, outre sa durée de vie exceptionnelle, lui vaut le surnom d'Oie de Fer Blanc (« Tin Goose »). C'est l'un de ces appareils qui amènent Richard Byrd au-dessus du pôle Sud. Il transporte quatorze passagers grâce à ses moteurs puissants de 900 chevaux.
Vitesse de pointe : 210 km/h, Autonomie : 1 830 km

Lockheed Vega : Monomoteur à aile unique conçu pour le marché civil, il commence sa carrière en 1927, et se distingue lors de nombreux records et traversées. Il accueille six passagers et le pilote.
Vitesse de pointe : 275 km/h, Autonomie : 885 km



A lire

Pylône

1935 • De William Faulkner

Un groupe d'acrobates aériens rencontre un journaliste passionné. Les conséquences seront tragiques pour tout le monde.



Les shows aériens

Même si des aviateurs ont mis en place des spectacles d'aviation au début du siècle, les shows aériens deviennent réellement un phénomène dans les années 20. Deux facteurs essentiels expliquent ce développement aux États-Unis : le nombre de pilotes de chasse qui veulent continuer à gagner leur vie en volant, et le surplus d'avions Curtiss « Jenny » JN-4. Pendant la guerre, les Américains avaient construit un grand nombre de ces appareils pour entrainer leurs pilotes. La guerre finie, le gouvernement en vient à brader ceux qui restent, à des prix aussi dérisoires que deux cents dollars. Nombre de pilotes ayant eu l'occasion de s'entrainer à bord d'un « Jenny » achètent donc leur propre avion. L'absence de régulation fait le reste : il est alors envisageable de tenter tout, n'importe quoi et n'importe où. La guerre est finie, mais nombre de pilotes rêvent encore des exploits en plein ciel grâce auxquels ils se sont couverts de gloire. Ils ont fourni au public sa dose d'émotions fortes. Ils trouvent là le moyen de continuer.

La plupart des shows aériens suivent le même déroulement. Les pilotes, seuls ou en équipe, survolent une ville, la plupart du temps une petite bourgade rurale, et attirent l'attention. Le pilote atterrit ensuite dans un champ et négocie avec le fermier l'autorisation de se servir de s'en servir comme base de lancement pour des spectacles et des baptêmes de l'air. Par la suite, les pilotes rédigent des missives qu'ils lâchent sur la ville pour promouvoir l'événement. Les habitants, dont la plupart n'ont même jamais vu un avion, ne tardent pas à affluer. Dans certaines villes, l'arrivée d'une escadrille entraine une fermeture des commerces et un arrêt de l'activité afin que chacun puisse profiter de la présence des fous volants.

Les pilotes des shows aériens effectuent un grand nombre de prouesses. On voit se développer deux branches : les cascadeurs et les acrobates aériens. Les cascadeurs effectuent des manœuvres aériennes hardies, loopings et piqués. Les acrobates aériens proposent des prouesses de funambules, marchant sur les ailes, passant d'un avion à un autre, ou même jouant au tennis entre deux avions.

La plupart des pilotes réalisent leurs acrobaties seuls ou en petites équipes, mais on voit également apparaitre des grands cirques volants, parmi lesquels on trouve les troupes d'Ivan Gates, qui instaure le baptême de l'air à 1 $, Jimmy Angel, Jimmy Woods et Douglas Davis. On trouve également une troupe entièrement afro-américaine, nommée Les Cinq Merles Noirs.
Nombre de grands acrobates travaillent pour Gates. Pendant cette période, son cirque volant compte plus de célébrités du pilotage que l'armée américaine durant la guerre. De 1922 à 1928, les pilotes de Gates effectuent près d'un million de baptêmes de l'air, sans que quiconque ne soit jamais blessé.
L'acrobatie aérienne attire dès lors de nombreux pilotes, qui voient là un moyen de gagner leur vie. Certains pilotes célèbres, tels Lindbergh, s'essayent à ces activités.
Jamais, sans doute, les années folles ne portent aussi bien leur nom.
On voit ainsi fleurir les courses aériennes autour de pylônes électriques, courses au cours desquelles les accidents sont légion.
Les aviateurs des cirques volants parviennent parfois à gagner correctement leur vie. Certains même perçoivent des sommes considérables, engagés par les villes qui leur offrent rémunération et logement. Ces exceptions ne sauraient camoufler la précarité de l'existence du pilote moyen, qui doit lutter pour trouver l'essence nécessaire aux spectacles et les pièces détachées, parfois au prix de son sommeil et sans garantie de réaliser un bénéfice.
Les acrobaties aériennes prospèrent durant la première moitié des années 20, mais les nouvelles règles de sécurité mises en place en 1927 marquent un arrêt quasi net de cette activité. Le gouvernement fédéral, poussé par la nécessité de protéger le public après quelques accidents aériens, ainsi que par les plaintes des pilotes locaux qui accusent les acrobates de concurrence déloyale, impose certaines régulations concernant l'aviation civile. Ces lois rendent presque impossible la certification des vieux avions, et interdisent également les acrobaties à basse altitude, rendant les spectacles moins attractifs. Au fur et à mesure que le stock de Jenny se réduit, la profession périclite et devient marginale.
Quelques spectacles subsistent encore, allant de plus en plus loin dans la témérité pour survivre. Mais l'âge d'or est bien révolu.

Cartographe

Le cartographe a pour mission de proposer une représentation visuelle d'une contrée, que celle-ci soit définie par des notions abstraites (territoire, frontière) ou par des éléments physiques (route, fleuve, relief). Le but de la cartographie est d'obtenir une version simplifiée de la situation géographique, géologique et politique d'un territoire donné. Dans les années 20, nombre de régions sauvages n'ont pas encore été cartographiées.

Trivia

L'utilisation d'engins aéronautiques dès le début du XX[ème] siècle permet un grand bond en avant en matière de cartographie. La cartographie maritime reste, quant à elle, largement perfectible, et celle des fonds marins quasiment inexistante.

Compétences d'occupation

Bureaucratie, Métier (Cartographie), Orientation, Pratique artistique (Dessin), Photographie, Survie, Vigilance, Sciences humaines (Géographie), Sciences de la Terre (Géologie), une compétence de déplacement (Piloter, Conduite, Navigation)

Particularités

Linguiste : compétence Langues (à choisir)
Précis : +10% à la compétence Cartographie
Aventureux : +1 point d'Aplomb

Cercles d'influence

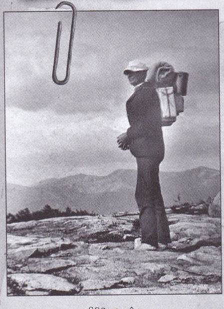
Globe-trotters, Universitaires, Fonctionnaires

Equipement fétiche

Du matériel comprenant sextant, boussole et cartes, qui procure un bonus de +10% en Orientation.

Niveau de vie

Pauvre à Aisé



Globe-trotter

Le globe-trotter n'a qu'un but ultime : parcourir le monde et découvrir ses merveilles. Voyageur infatigable, il sait également déployer des trésors de persuasion pour faire financer ses coûteux périples par des mécènes enthousiasmés, quand il n'est pas capable de faire appel à ses deniers personnels.

Trivia

Le passeport américain est apparu durant la guerre d'indépendance. Ce n'est qu'en 1856 que le Département d'État devient le seul organisme à pouvoir en délivrer. Le passeport est très utilisé durant la Grande Guerre, et devient un élément de bureaucratie incontournable après 1918.

Compétences d'occupation

Baratin, Bureaucratie, Langues (à choisir), Négociation, Orientation, Savoir-vivre, Sciences humaines (Géographie), Survie, Vigilance, une compétence de déplacement (Piloter, Conduite, Navigation)

Particularités

Eloquent : compétence Présenter un projet avec enthousiasme
Documenté : +10% en Sciences humaines (Géographie)
Audacieux : +1 point d'Aplomb

Cercles d'influence

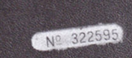
Globe-trotters, Gotha, Culturel

Equipement fétiche

Un passeport surchargé, qui procure un bonus de +10% en Bureaucratie, quel que soit le pays visité.

Niveau de vie

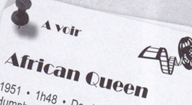
Pauvre à Aisé



PASSPORT



UNITED STATES OF AMERI



A voir

African Queen

1951 • 1h48 • De John Huston, avec Humphrey Bogart et Katharine Hepburn

En Afrique, durant la Grande Guerre, un Américain transporte des marchandises entre les villages à bord de son bateau, l'African Queen. Confronté à l'arrivée des Allemands, il se lance dans un périple avec une ressortissante britannique non dénuée de charme...

Guide touristique

Les guides touristiques organisent des voyages auxquels participent de riches amateurs. Cela peut consister à proposer des croisières dans les Keys de Floride, effectuer un périple en chameau dans le désert saharien, ou partir à la découverte des pyramides égyptiennes. Débrouillards, les guides savent prendre un minimum de risques, en n'empruntant que des voies touristiques savamment sécurisées.

Compétences d'occupation
Baratin, Bureaucratie, Contacts & ressources, Langues (à choisir), Négociation, Orientation, Sciences humaines (Géographie), Survie, Vigilance, une compétence de déplacement (Piloter, Conduite, Navigation)

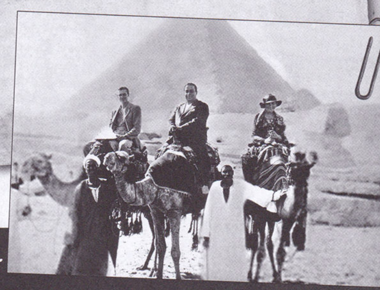
Particularités
Bucolique : compétence Sensibiliser à la beauté de la nature
Hâbleur : +10% en Négociation
Dur à cuire : +1 point d'Aplomb

Cercles d'influence
Globe-trotters, Gotha, Culturel

Equipement fétiche
Un calepin indiquant tous les marchands de souvenirs conciliants, qui procure un bonus de +10% en Négociation.

Niveau de vie
Moyen

Trivia
Avec l'avènement conjoint de l'automobile et de la photographie, les voyages touristiques connaissent un essor sans précédent dans les années 20. Les parcs nationaux américains, comme Yellowstone, le premier à avoir été créé au monde, accueillent de plus en plus de visiteurs.



Dramatis Personae



Burton Holmes
(1870 – 1958)

Né à Chicago d'un père banquier, Burton Holmes se passionne dès son plus jeune âge pour le voyage et l'exploration. Dès 1890, il ramène des clichés de son voyage en Europe, et acquiert une certaine renommée, qui se concrétise sept ans plus tard. Holmes remplace alors ses clichés par des films. Dès lors, il enchaine les voyages (Amérique, Asie, Afrique) et traverse les océans Pacifique et Atlantique plus de cinquante fois. Il couvre également des événements majeurs qu'il est le premier à filmer (Jeux olympiques, Exposition universelle, creusement du canal de Panama). En 1904, il invente le terme « travelogue » pour qualifier son activité de cinéaste-voyageur-conférencier. Avec l'avènement d'Hollywood, Burton Holmes en vient à travailler pour les compagnies Paramount puis MGM, pour lesquelles il réalise des films documentaires sur ses voyages. Parallèlement, ses conférences attirent une foule nombreuse, qu'il ravit de ses récits, prenant soin d'occulter tous les aspects négatifs des nations qu'il visite. Il restera un infatigable voyageur jusqu'à la fin de sa vie.

Contacts possibles : Explorateurs, Cinéma, Universitaires, Scientifiques, Artistes

Richard Evelyn Byrd
(1888 – 1957)

Richard Byrd est un officier de marine et célèbre explorateur polaire. Byrd, né en 1888, fait ses études au Virginia Military Institute, à l'université de Virginie et à l'Académie Navale des États-Unis. Plus tard, il s'occupe de la formation des pilotes, et commande des unités aériennes au Canada. Il navigue sur le premier vol transatlantique en 1919, puis prend la tête de l'unité aérienne de l'expédition polaire MacMillan au Groenland en 1925. En 1926, accompagné par son copilote Floyd Bennet, il survole le pôle Nord.
En 1928, il dirige une longue expédition dans l'Antarctique et, en 1929, il survole le pôle Sud. A son retour en Amérique, il est accueilli en héros national. Il entreprend par la suite d'autres expéditions en Antarctique.
Richard Byrd écrit également des ouvrages, relatant ses expériences : *Vers le ciel* (en 1928) et *Petite Amérique* (en 1930).

Contacts possibles : Explorateurs, Gotha, Militaires, Medias, Scientifiques

Navigateur

Le navigateur est capable de mener une embarcation dans les hautes eaux, le long des côtes ou sur des fleuves. Doté d'une solide constitution, il a également un œil acéré pour repérer les dangers éventuels qui barreraient sa route. Etant donné la fiabilité relative des cartes maritimes, son travail recèle son lot de dangers.

Compétences d'occupation

Athlétisme, Bricolage, Bureaucratie, Navigation, Orientation, Sciences humaines (Géographie), Sciences de la Terre (Océanographie), Sciences de la vie (Biologie marine), Survie, Vigilance

Particularités

Hardi : compétence Plongée sous-marine
Loup de mer : +10% en Navigation
Scientifique : +10% dans l'une des trois compétences de Sciences

Cercles d'influence

Globe-trotters, Musées & Instituts, Fonctionnaires

Equipement fétiche

Un gilet de sauvetage solide, qui procure un bonus **en mer** de +10% en Survie

Niveau de vie

Pauvre à Aisé

Trivia

Les phares des États-Unis sont placés en 1910 sous l'autorité du Bureau des phares, intégré au ministère du commerce. Sous l'autorité de George Putnam, les équipements d'aide à la navigation augmentent et bénéficient des avancées technologiques, en particulier la navigation assistée par radio en 1921. Le premier phare automatique aux États-Unis est en service en 1928. Dans les années 20, nombre de phares ont déjà été vidés de leur personnel permanent.

Dilettante

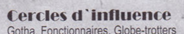
Le dilettante parcourt le monde sans but précis, sinon celui de passer le temps. Son comportement impérialiste et hautain, ainsi que la défiance des professionnels de l'exploration, le mettent parfois dans des situations pénibles. Mais n'est-ce pas là finalement son but ?

Compétences d'occupation

Armes à feu (Armes de poing), Baratin, Conduite (Deux roues), Contacts & ressources, Crédit, Navigation, Négociation, Photographie, Pister, Sciences de la Terre (à choisir)

Particularités

Artiste : compétence Pratique artistique (à choisir)
Collectionneur : +10% en Négociation
Inconscient : +1 en Aplomb



Cercles d'influence

Gotha, Fonctionnaires, Globe-trotters

Equipement fétiche

Une réserve de tenues immaculées, qui procure un bonus **en milieu rural** de +10% en Crédit

Niveau de vie

Aisé à Riche

Trivia

Bien que les premiers chèques datent de la fin du XVIème siècle en Angleterre (mandats de banque), leur usage n'est que peu répandu dans les années 20. Il faudra attendre 1931 pour qu'une conférence internationale réunie à Genève uniformise la loi sur le chèque pour faciliter les opérations de commerce international. Il ne faut pas espérer, avant, pouvoir payer son repas ou ses courses par chèque, même en Occident. Par contre, dans le domaine des affaires...

A lire

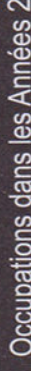
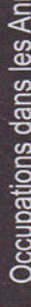
Gatsby le Magnifique

1925 • De Francis Ford Fitzgerald

Gatsby est un jeune millionnaire charmant au passé trouble, qui vit dans une villa luxueuse toujours pleine d'invités, dans une société excentrique et superficielle.

La critique d'une certaine bourgeoisie américaine, de son opulence et de sa superficialité, au sein d'un livre devenu emblématique de l'époque.

A voir aussi : l'adaptation avec Robert Redford dans le rôle-titre.



Des sommets couverts de neige surplombant les nuages aux sables chauds du désert, les cartographes de l'Oncle Sam risquent leur vie pour mettre sur papier les détails de leur nation.

Mettre les États-Unis sur 4 000 m² de papier



Article extrait de *Popular Mechanics*, janvier 1924

Pour montrer chaque « bosse et trou » de la surface du territoire des États-Unis, la carte topographique la plus grande et la plus détaillée de ce type dans le monde est en cours de création à Washington, pour un coût estimé à cent millions de dollars.

Cette carte est réalisée à une échelle extrêmement grande, un kilomètre réel étant représenté par un centimètre et demi sur la carte. Toutes les parties de cette dernière se juxtaposent comme les pièces d'une mosaïque. L'une de ces cartes peut être transportée dans une poche de veste, mais si elle est dépliée et assemblée, la géographie du pays reconstitué couvrirait plus de 4 000 m^2 de surface.

Les cartographes nationaux escaladent toutes les montagnes et les pics élevés du pays, bravent la chaleur des déserts du sud-ouest et le froid pénétrant d'Alaska. Casse-cous dans l'âme, ils effectuent des manœuvres périlleuses près des nuages ou dans les profondeurs marines comme s'il s'agissait d'une routine quotidienne. Leurs vies sont pleines d'aventures et de romance comme le furent celles des premiers colons, des chercheurs d'or de Californie, et des autres explorateurs lancés vers les territoires sauvages de l'Ouest américain il y a de cela plus d'un siècle.

Quatre cents experts en topographie parmi les plus qualifiés d'Amérique et leurs assistants, aides de camps et cuisiniers prennent la route depuis leur quartier général de Washington dès que le chant des premiers oiseaux se fait entendre à la latitude de notre capitale. Ces scientifiques fédéraux se dispersent alors aux quatre coins du pays, où les activités de cartographie sont en cours. Ils restent sur le terrain jusqu'aux premières gelées, précédant de peu la glace et la neige, qui rendent impossible la poursuite des travaux. Ils retournent alors à Washington, où les mois d'hiver sont mis à profit pour encrer et retoucher leurs croquis, et pour superviser la gravure des plaques de cuivre sur lesquelles est fixée cette connaissance scientifique avec pérennité.

D'autres équipes, qui comprennent quelque cent topographes et leurs assistants, se familiarisent avec chaque centimètre de surface des terres d'Alaska. Souvent, ces éclaireurs scientifiques travaillent durant des mois d'affilée à quatre cents ou cinq cents kilomètres de la première habitation civilisée. Les vêtements qu'ils portent lors des étés glacés sont fabriqués en fourrure, car à l'intérieur des terres d'Alaska, même durant les saisons où tout le monde étouffe à Chicago et New York, le mercure n'est pas favorable aux scientifiques.

Juste pour montrer que les dangers de la cartographie dans les climats modérés sont presque aussi présents qu'en Alaska, nous mentionnerons les merveilles que l'on peut rencontrer dans une bande de terre longue de cent cinquante kilomètres en Californie. Du sommet du Mont Whitney, culminant à près de 4 500 mètres, les experts se fraient un chemin lors d'une descente périlleuse. Kilomètre par kilomètre, ils effectuent leurs relevés fastidieux de la moindre colline ou anfrac-

tuosité qu'ils rencontrent sur leur chemin, jusqu'à arriver dans la Vallée de la Mort, un « no man's land » célèbre de l'Ouest. S'aventurant dans cette région recelant de nombreuses difficultés, les cartographes commencent alors une descente progressive qui les mènera quatre-vingts mètres au-dessous du niveau de la mer.

Sans se préoccuper de savoir si une montagne titanesque a déjà été gravie auparavant, les cartographes gouvernementaux l'escaladent jusqu'à son sommet. De ce fabuleux perchoir, leurs yeux d'aigle balaient les environs et traduisent sur papier leurs caractéristiques, utilisant pour leurs dessins techniques des crayons à mine de plomb les plus durs possibles.

Le danger que représentent les prédateurs qu'ils pourraient rencontrer, comme les grizzlis, les loups ou les coyotes, ne signifie rien pour eux. Ils pénètrent avec hardiesse dans les tanières des chasseurs d'hommes à la recherche d'éléments de topographie. Ils travaillent dans le désert d'Arizona où les températures sont effroyables. Près de la frontière nord des États-Unis, ils continuent leur tâche sous des températures tout aussi difficiles, le mercure atteignant régulièrement des niveaux de -20 à -40 °C.

La plupart du travail de cartographie lié à la récupération de données et de faits concernant la mise sur papier des reliefs des États-Unis se fait, par nécessité, à pied. Récemment, toutefois, des avions ont été recrutés pour les tâches inédites. Volant à des altitudes d'environ 2 500 mètres, les pilotes nationaux, grâce à l'utilisation d'appareils photos embarqués, photographient le panorama qui se déroule sous leurs ailes. Plus tard, ces films sont assemblés pour former une image complète de la région observée à travers les lentilles.

Surchargés par un matériel encombrant, les scientifiques gravissent à grand-peine les pentes du Mont Whitney, des milliers de mètres au-dessus du niveau de la mer.

Il y a environ trois siècles, l'entreprise curieuse consistant à cartographier les États-Unis et ses limites avait déjà commencé. John Smith, un explorateur anglais célèbre de son temps, commença à cartographier la baie de Chesapeake. Après plusieurs mois de travail, toutefois, son attention fut détournée vers d'autres activités. Après cela, rien ou presque ne fut entrepris pour réaliser une version réduite des contours du pays et les transcrire sur papier avant la période suivant la Guerre de Sécession, quand les ouailles de l'Oncle Sam commencèrent à explorer chaque colline et vallée du Canada au Mexique, entre l'Atlantique et le Pacifique.

Après quarante années de travail éreintant, moins de la moitié des États-Unis ont été précisément cartographiés.

A moins que la campagne de cartographie ne s'accélère, il faudra encore un siècle de travail incessant pour terminer cette tâche herculéenne. Une carte topographique est un véritable enchevêtrement de lignes et de courbes.
Ces réseaux d'informations scientifiques revêtent une importance primordiale pour les ingénieurs du chemin de fer transcontinental et pour toutes les entreprises intéressées par le forage, l'industrie et l'ingénierie. Ils décrivent les formes et contours du paysage et constituent un dictionnaire complet des altitudes pour tous les endroits nommés et anonymes d'une nation entière.

Dans cette grande entreprise qu'est la production d'une représentation du pays, le territoire est divisé en unités ou quadrilatères, chacun faisant 600 km². Oncle Sam paie entre trois mille et huit mille dollars pour étudier et cartographier chacune de ces portions, en fonction de la difficulté de sa topographie et de son degré de peuplement. Quand chaque quadrilatère est cartographié, les



Des chiens de traineau amènent l'équipage des cartographes à travers les terres sauvages d'Alaska, où ils subissent un froid polaire pendant huit mois avant de revenir dans le monde civilisé.

données scientifiques sont rassemblées sous forme de cartes qui sont vendues dix cents par unité. Si une telle carte était préparée et distribuée par une entreprise commerciale, le prix s'élèverait à plusieurs fois ce montant.

Trois mille quadrilatères, équivalents à environ 1 800 000 km^2 de terre et d'eau, ont d'ores et déjà été cartographiés. Tous s'emboitent comme les pièces d'un puzzle. Dans les régions minières du pays, les cartes topographiques sont réalisées à une échelle et un degré de détail plus grand que dans les autres régions.

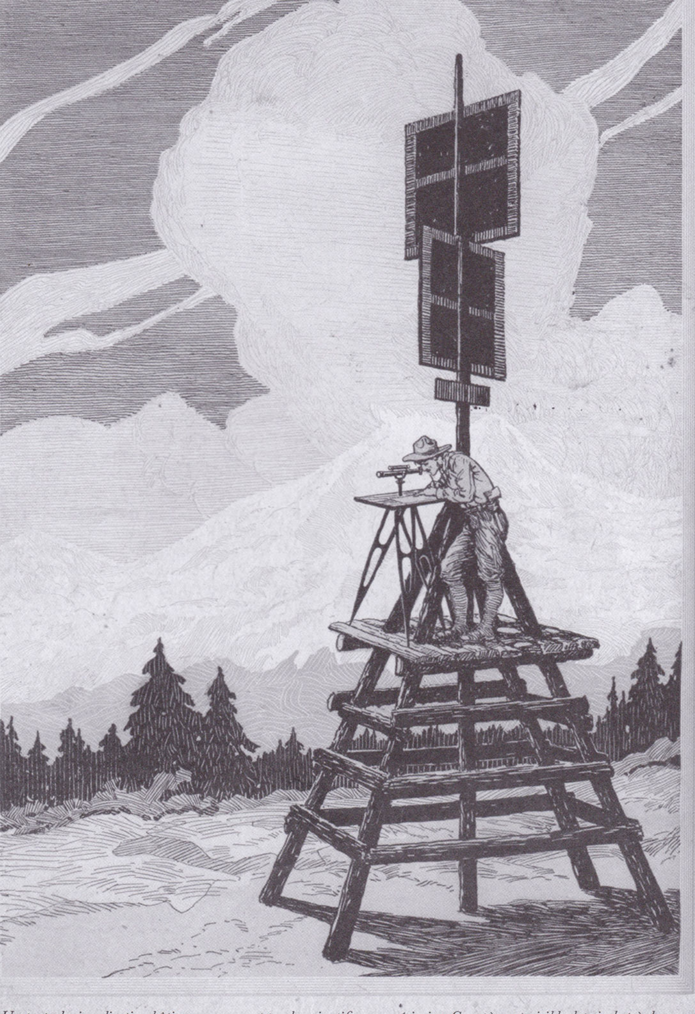
Le topographe fédéral étudiera et cartographiera environ 2,5 km^2 par jour, durant son travail sur le terrain. Dans un espace de 6 cm^2, il inclura tous les éléments remarquables, qu'ils soient physiques, naturels ou artificiels, sous forme de traits et de lettres d'une grande finesse. Après cela, chaque carte est gravée et imprimée en trois couleurs.

Il n'y eut jamais de document d'État plus jalousement gardé que ces précieux morceaux de papiers que les cartographes de la nation réalisent.

Déjà, l'armée et la Navy ont cartographié de grandes étendues grâce à cette méthode. Alors que dans bien des cas, les élévations et dépressions principales apparaissent sur des clichés photographiques, les petites variations passent inaperçues sur un tel support. Néanmoins, quand le sol est plat, la photographie aérienne devient bien souvent une aide inestimable pour le topographe.



Le convoi des cartographes achemine son équipement sur les pentes montagneuses.



Un poste de signalisation bâti sur un sommet par les scientifiques américains. Ce repère est visible depuis de très longues distances et se révèle très utile pour la cartographie.

Carte extraite de l'*Almanach Hachette* de 1907

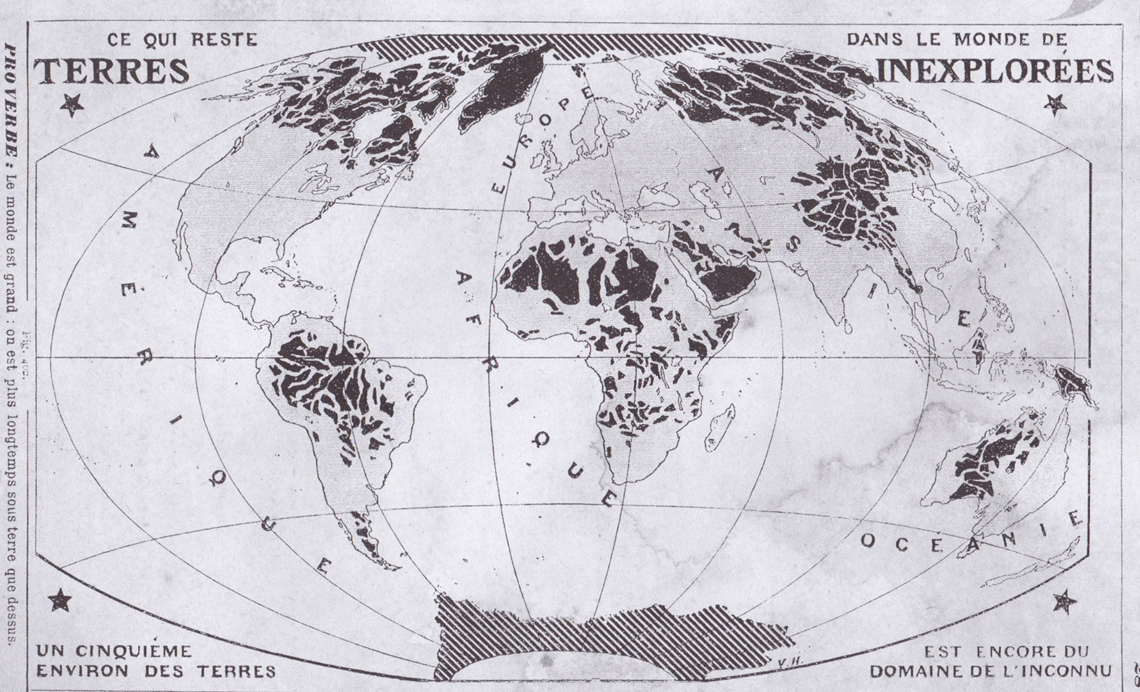


Fig. 402.

PROVERBE : Le monde est grand : on est plus longtemps sous terre que dessus.



Les criminels



Voleur

Le métier de voleur couvre une grande variété de spécialités, ayant toutes en commun leur technicité et la grande discrétion de leurs pratiquants. Le niveau de vie est très variable, entre le jeune voleur à l'étalage, le braqueur de banques et le cambrioleur mondain amateur de chefs-d'œuvre de l'art international.

Compétences d'occupation

Armes à feu (Armes automatiques ou Armes de poing), Athlétisme, Culture artistique (choisir une « spécialité »), Discrétion, Dissimulation, Métier (Serrurerie), Négociation, Se cacher, Trouver Objet Caché, Vigilance

Particularités

Braqueur : +1 point d'Aplomb
Amateur d'art : +10% en Culture artistique
Gentleman-cambrioleur : Compétence Se forger une image flatteuse

Cercles d'influence

Pègre, Médias, Forces de l'ordre

Equipement fétiche

Des outils de serrurier, qui procurent un bonus de +10% en Serrurerie.

Trivia

Le premier homme à avoir été condamné sur la base de ses empreintes digitales fut Thomas Jennings, en 1910. Durant une tentative de cambriolage, Jennings tua le propriétaire de la demeure, mais laissa une trace de ses doigts dans de la peinture fraiche. La Cour d'Appel reconnut la validité des empreintes récoltées. Mais ce n'est que dans les années 20 qu'un fichier national des empreintes est établi par J. Edgar Hoover.

Bootlegger (Contrebandier)

La contrebande a toujours connu un certain succès aux États-Unis, mais elle devient un véritable empire dans les années 20, dès la mise en place de la Prohibition. Le trafic dans les années 20 concerne, de fait, essentiellement l'alcool, mais on trouve également des circuits liés à la drogue, en particulier en provenance d'Asie.

Trivia

L'alcool de contrebande est amené par cargo aux larges des côtes, puis acheminé par des vedettes jusqu'au rivage. L'alcool vient essentiellement d'Europe, en particulier d'Irlande. Un autre circuit préférentiel concerne le bourbon canadien, qui transite par la route ou à travers les Grands Lacs, grâce à de petits bateaux rapides. Enfin, Cuba fait figure de grenier à grain pour la côte sud.

Compétences d'occupation

Armes à feu (Armes de poing), Baratin, Bureaucratie, Corps à corps (Bagarre), Discrétion, Dissimulation, Imposture, Négociation, Se cacher, Vigilance

Particularités

Subtil : compétence Métier (Contrefaçon)
Insaisissable : compétence Renifler les gardes-côtes
Convoyeur : compétence Conduite (Poids lourds)

Cercles d'influence

Pègre, Fonctionnaires, Forces de l'ordre

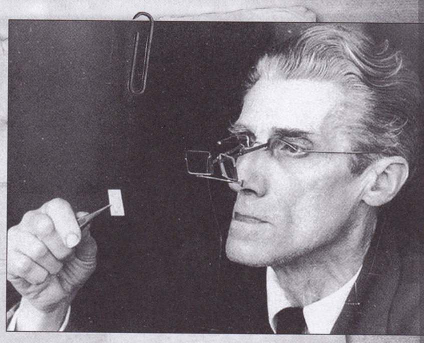
Equipement fétiche

Une fausse carte officielle, qui procure un bonus de +10% en Baratin pour se sortir d'une situation mal engagée.



Faussaire

Les faussaires sont parfois considérés comme les artistes du monde criminel. La fabrique de faux papiers, que cela concerne des papiers d'identité ou des actes officiels, est pratique courante, mais les meilleurs faussaires coûtent cher. Ils sont payés à prix d'or. Certains, experts en gravure, se spécialisent dans la fausse monnaie. D'autres confectionnent des reproductions factices d'antiquités ou de peintures de maîtres.



Jean de Sperati, le plus grand faussaire de timbres du XXe siècle

Compétences d'occupation

Baratin, Bureaucratie, Contacts & ressources, Crédit, Discrétion, Métier (Contrefaçon), Négociation, Pratique artistique (Gravure), Se cacher, Vigilance

Particularités

Laborieux : compétence Métier (Imprimerie)
Social : +10% en Bureaucratie
Infiltré : +10% en Contacts & ressources

Cercles d'influence

Pègre, Fonctionnaires, Forces de l'ordre

Equipement fétiche

Un atelier de fabrication, qui procure un bonus de +10% en Métier (Contrefaçon).

Niveau de vie

Pauvre à Riche

Trivia
En 1928, à Hackensack dans le New Jersey, la curiosité locale, une momie de princesse égyptienne offerte en 1902 par un homme d'Église, se révèle n'être qu'une enveloppe remplie avec des chiffons. La fausse momie finira brûlée par les autorités. Mystification, mais de la part de qui ?

Tueur à gages

Le tueur à gages est l'homme de main le plus redoutable qui soit. Membre d'un groupe mafieux ou indépendant travaillant ponctuellement, c'est un exécutant froid et impitoyable. Certains camouflent leur activité répréhensible derrière une façade d'homme de la rue, honnête travailleur et père de famille. D'autres sont clairement identifiés et recherchés activement par la police.

Compétences d'occupation

Armes (choisir deux spécialités parmi les Armes à feu, blanches ou exotiques), Athlétisme, Conduite (Automobile), Corps à corps (Bagarre), Discrétion, Dissimulation, Ecouter, Se cacher, Vigilance

Particularités

Froid : +1 point d'Aplomb
Intimidant : compétence Glacer le sang
Précis : +10% en Arme (choisir une spécialité)

Equipement fétiche

Une arme favorite, qui procure un bonus de +10% dans la compétence correspondante.

Niveau de vie

Indigent à Riche

Trivia
La Thompson est une mitraillette redoutable est créée en 1919 et connait deux modifications, en 1921 et 1928. Sa puissance de feu et sa cadence de tir en font une arme toute désignée pour les tueurs à gages, dont elle devient l'emblème.

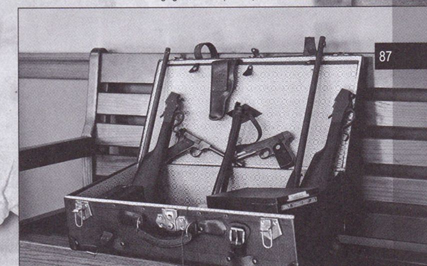
A voir

Les Sentiers de la perdition

2002 • 2h05 • De Sam Mendes, avec Tom Hanks et Paul Newman

Un tueur à gages s'oppose à son patron, qui l'a élevé comme un fils, pour protéger son propre enfant. Une plongée impitoyable dans le monde des tueurs de la pègre.

Une valise d'arme d'un tueur à gages, saisie par la police de Boston





Avocat véreux

Très tôt, le crime organisé ressent la nécessité de s'assurer les services de juristes compétents, ayant une vision un peu particulière des codes moraux. Ils prennent grand soin de rester à l'écart des activités frauduleuses, ce qui leur permet de prétendre ignorer ce que trament leurs clients. Les plus redoutables d'entre eux sont clairement associés à la pègre, et se consacrent habituellement à cet unique client.

Compétences d'occupation

Armes à feu (Armes de poing), Baratin, Bibliothèque, Bureaucratie, Contacts & ressources, Criminalistique, Dissimulation, Interroger, Psychologie, Sciences humaines (Droit)

Particularités

Calme : +1 point d'Aplomb
Orateur : +10% en Baratin
Procédurier : compétence Repérer un vice de procédure

Equipement fétiche

Une encyclopédie de droit, qui procure un bonus de +10% en Sciences humaines (Droit)

Niveau de vie

Classe moyenne à Riche

Trivia

L'un des plus célèbres avocats véreux des années 20 est indubitablement Edward J. O'Hare, l'avocat de la pègre de Chicago, et en particulier d'Al Capone. « Easy Eddie » sera toutefois l'un des principaux responsables de la condamnation de Capone, par sa collaboration avec la justice. Sursaut de moralité ou opportunisme éhonté ?

Gangster

Le terme de gangster peut couvrir une variété de grades à l'intérieur du crime organisé. Homme de main, lieutenant ou parrain, tous font partie du monde tentaculaire qui s'étend sur les États-Unis dans les années 20. Les gangsters affrontent les forces de l'ordre, mais leurs principaux adversaires restent leurs concurrents. Les groupes de gangsters se forment habituellement par critère d'origine (italien, irlandais, juif, etc.), et camouflent leurs activités derrière les vitrines de commerces légaux.

Compétences d'occupation

Armes à feu (Armes de poing), Bureaucratie, Corps à corps (Bagarre), Vigilance, Contacts & ressources, Baratin, Discrétion, Se cacher, Conduite (Automobile), Dissimulation

Particularités

Boss : +10% en Contacts & ressources
Lettré : +1 en EDU
Inflexible : +1 point d'Aplomb

Cercles d'influence

Pègre, Sans-abri, Forces de l'ordre

Equipement fétiche

Le premier dollar gagné malhonnêtement, un porte-bonheur qui procure un bonus de +10% en Baratin.

Niveau de vie

Indigent à Riche

Profil type : Gangster

Caractéristiques & Attributs

APP	12	Prestance	60%
CON	14	Endurance	70%
DEX	14	Agilité	70%
FOR	14	Puissance	70%
TAI	13	Corpulence	65%
EDU	10	Connaissance	50%
INT	14	Intuition	70%
POU	13	Volonté	65%

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Magie	13
Points de Vie	14
Santé Mentale	65

Compétences d'occupation

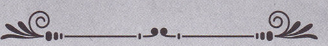
Armes à feu (Armes de poing)	60%
Bureaucratie	30%
Corps à corps (Bagarre)	50%
Vigilance	60%
Contacts & ressources	40%
Baratin	50%
Discrétion	60%
Se cacher	50%
Conduite (Automobile)	40%
Dissimulation	60%

Trivia

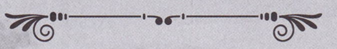
La Californie est l'État qui compte le plus de prisons célèbres. Outre Alcatraz, connue pour avoir accueilli la majorité des célébrités du crime, on trouve également les terribles St Quentin et Folsom. Dans les autres États, des prisons telles que Sing Sing (New York), Rikers Island (New York) ou Leavenworth (Texas) n'ont rien à leur envier.



Meyer Lansky, Al Capone (au centre), et Nucky Johnson sur le front de mer d'Atlantic City



Dossier : Jouer un gangster dans les années 20



Le crime dans les années 20

Malgré l'image qui leur colle à la peau, les années 20 ne sont en aucun cas une époque de non-droit. Les attaques à main armée, les meurtres et autres crimes sont plutôt rares. Les crimes importants, tel celui dont sont accusés Sacco et Vanzetti, sont épisodiques et reçoivent une attention nationale. Les personnes emprisonnées ne sont pas si nombreuses. Les criminels sont habituellement des individus seuls, voire des petits groupes, mais qui ne bénéficient en amont d'aucune organisation. En tant que membre d'un syndicat du crime, vous n'avez que mépris pour ces amateurs. Vous faites partie du crime organisé.

Les spécificités du crime organisé

Au contraire d'autres formes de criminalité, le crime organisé repose sur le principe de continuité d'activité, quelle que soit l'importance des pertes humaines subies. Les syndicats du crime établissent une organisation suffisamment puissante pour ne pas être à la merci de la perte d'un de ses leaders, si emblématique soit-il. Quelle que soit votre position, vous n'ignorez pas que vous êtes remplaçable. Voire même sacrifiable.
Le crime organisé repose sur des principes et des règles qui sont strictement imposés dans leurs rangs. C'est une constante dans tous les groupes, qu'ils soient italiens, juifs ou chinois. Tout manquement à ce « code d'honneur » entraine de sévères punitions, pouvant aller jusqu'à la mort. L'appartenance à une famille mafieuse est définitive, et la quitter implique le plus souvent une fuite éperdue, qui se termine régulièrement six pieds sous terre. Réfléchissez bien avant de laisser tomber vos camarades, ils oublieront vite les bons moments passés ensemble.

La Prohibition

Les années 20 représentent une période formidable pour les gens comme vous. Encore plus pour qui a le sens de l'humour. Car l'essentiel des crimes commis dans les années 20 est paradoxalement issu en directe ligne d'une disposition légale destinée à imposer les bonnes mœurs à la population : la Prohibition. Gloire à Volstead !
65% des cas présentés dans les cours de justice concerne des infractions à la Prohibition. En 1921, près de trente mille dossiers sont ainsi jugés aux États-Unis par des tribunaux locaux surchargés et bien moins motivés par l'application de la loi que les autorités fédérales.
Et puis, il faut bien avouer que les dés sont pipés dès le départ. Les trafiquants d'alcool et les tenanciers de speakeasies sont majoritairement la cible des agents de la loi, considérés comme responsables de la situation. En fait, le problème majeur auquel se heurtent les agents fédéraux est que la population ne considère pas que la consommation d'alcool constitue un vrai délit. Du coup, vous êtes du côté des gentils pourvoyeurs. Enfin, presque.

Quelques organisations criminelles des années 20 et les têtes d`affiche

Côte Est : le Big Seven de Waxey Gordon, Lucky Luciano, Bugsy Seigal, Franck Costello
New York : le Gang Masseria, Dutch Schultz, Lepke Buchalter, Gurrah Shapiro
Chicago : le Gang Shelton, Capone, O'Banion, Bugs Moran
Detroit : le Purple Gang d'Eddie Fletcher, le Gang Licavoli
San Francisco : les Triades chinoises, Lang Fu
Atlantic City : Enoch Johnson






Boardwalk Empire

2011 • Série en 3 saisons • De Martin Scorcese, avec Steve Buscemi et Ryan Phillipe
Une plongée dans la vie quotidienne des acteurs du crime et de leurs adversaires dans les années 20. On y croise toutes les grandes figures : Al Capone, Lucky Luciano, etc., et leurs adversaires.

Scarface
1932 • 1h30 • De Howard Hawks, avec Paul Muni
« La véritable histoire d'Al Capone », selon le réalisateur.

Miller's Crossing
1991 • 2h02 • De Joel Cohen, avec Gabriel Byrne et John Turturro
Durant la Prohibition, un gangster irlandais trahit son entourage et se fait une place en utilisant la manière forte.



Il n'empêche que les activités criminelles, qui œuvraient auparavant dans le feutré, acquièrent dans les années 20 une certaine visibilité. Les trafiquants et les patrons de bars clandestins se doivent, pour écouler leur stock de contrebande, de recourir à une certaine publicité. En outre, le cinéma offre une place de plus importante aux films dépeignant des trafiquants d'alcool sans condamner leurs activités. C'est agréable de voir ainsi reconnaître ses mérites, mais il faut bien avouer que la fiction est assez éloignée d'une réalité beaucoup moins spectaculaire.

Le marché de l'alcool devient donc un enjeu majeur pour les criminels, et fait miroiter de gros profits. Les organisations criminelles, jusqu'alors de petits groupes locaux et mal organisés, deviennent de véritables entreprises aux ressources financières conséquentes. La compétition entre les gangs est féroce, et les règlements de compte se multiplient dans un grand nombre de villes. Pour vous, c'est l'assurance de ne jamais manquer de boulot.

Les autres activités

Au-delà du trafic d'alcool, vous pouvez œuvrer dans tout un tas de domaines illégaux : prostitution, extorsion, chantage, drogue, recel, etc.

Vos moyens d`action

La corruption de fonctionnaire, du policier local au juge, devient répandue. Une série de scandales perturbe notamment l'exécutif suite à la mort du président Harding en 1923. Les enquêteurs mettent à jour une série de détournements de fonds, d'abus de biens sociaux, ainsi que des malversations liées au bureau des anciens combattants. Bien entendu, la corruption liée à la Prohibition occupe le sommet de la pile et fait peser des soupçons sur l'administration pendant l'essentiel des années 20.

Mais la corruption coûte cher. Parfois très cher. A mesure que se développe un marché, vous vous devez de graisser la patte à un nombre toujours plus important de parasites. D'où une utilisation croissante du chantage et des menaces pour éviter l'inflation.

Contrairement à l'image véhiculée par Hollywood, la violence n'est pas une finalité dans votre corporation, mais simplement un moyen parmi tant d'autres de s'assurer une position préférentielle sur un marché. La motivation essentielle du crime organisé est l'argent, pas la destruction. Ses membres aiment d'ailleurs se fondre dans la population, fréquenter des hommes politiques influents ou des personnalités du sport ou du cinéma.

Et puis, un homme abattu a forcément des amis, des cousins… Il y a des représailles, et on n'en finit plus. Et s'il y a une constante chez tous les gens comme vous, c'est que vous avez HORREUR de vous retrouver du mauvais côté du canon.

Il n'empêche que des déchaînements de violence surviennent régulièrement entre les différents gangs mafieux, la fréquence de ces affrontements croissant en général en même temps que l'importance du marché pour lequel ils luttent. L'idée, habilement appliquée par Capone, est de ne laisser aucun survivant susceptible de répliquer plus tard. Ou alors, plus tordu, s'arranger pour accuser un troisième groupe. Ce n'est pas très fair play, mais seule la victoire compte.

Vos adversaires

Au cours de vos activités, vous vous heurtez à deux types d'adversaires, très dissemblables : les autres groupes criminels, et les forces de l'ordre.

Les concurrents sont les adversaires les plus dangereux. Ils n'ont pas les limites qui empêchent les policiers de faire tout et n'importe quoi (comme faire sauter votre restaurant préféré à l'explosif). Et ils sont difficilement corruptibles. Loyaux, comme vous l'êtes.

Vous trouverez la liste des principaux gangs des années 20. Il y certainement le vôtre. Les

autres peuvent être parfois des alliés de circonstance, voire des partenaires commerciaux. Mais soyez certain d'une chose : un jour ou l'autre, ils tenteront de vous abattre sans l'ombre d'un scrupule.

Les forces de l'ordre peuvent représenter un danger, mais présentent l'avantage d'être handicapées par la loi, et surtout d'être (généralement) corruptibles. Bien entendu, les tarifs varient en fonction des services demandés. D'après ce que vous savez, quelques dollars suffisent pour convaincre un flic de quartier d'ignorer un déchargement d'alcool, mais il faudra compter entre 200 et 300 $ pour enterrer une affaire grave.
Les membres les plus éminents des forces de l'ordre (sheriff, chef de police, procureur) et les officiels du gouvernement (maire, agents du Trésor) sont plus chers. Ils reçoivent parfois un intéressement sur les affaires louches, mais la plupart d'entre eux préfèrent des espèces sonnantes et trébuchantes. Comptez entre 50 et 200 $ pour éponger des délits mineurs, et plus de 1 000 $ pour les affaires très sérieuses. Inutile de dire qu'il se révèle très économique de posséder un dossier compromettant...

Vos adversaires les plus acharnés sont les agents du Trésor. Employés par le gouvernement, ils sont soigneusement sélectionnés, en particulier pour leur côté incorruptible. Ces véritables chiens de chasse ne lâchent pas leur proie. Une fois dans leur collimateur, seule une rafale de Thompson pourra vous en débarrasser.
Enfin, impossible de ne pas évoquer le FBI, qui vous procure à la fois une certaine publicité et un calme relatif. Paradoxal...
En effet, les activités criminelles sont mises en relief par les actions médiatisées du FBI, orchestrées par son jeune directeur, J. Edgar Hoover. Ce dernier dépeint à la population une criminalité galopante, contre laquelle le FBI, une force efficace et incorruptible, protège les Américains.
Malgré ce zèle, Hoover, craignant pour son image, évite de s'en prendre ouvertement à ceux qui violent la Prohibition, préférant se consacrer à des arrestations sensationnelles : Dillinger, Bonnie and Clyde, Mitraillette Kelly, etc.
Un braqueur de banque ou un assassin a donc toutes les chances de se trouver rapidement traqué par les agents du FBI. Ca les occupe, ça débarrasse, et ça vous permet d'avoir la paix.





Dramatis Personae

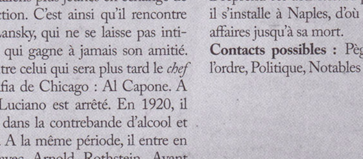
Al Capone
(1899 – 1947)

Alphonso Capone est le fils d'un immigré italien installé à Brooklyn. Issu d'une famille honnête et sans histoire, il se heurte aux préjugés anti-immigrés de l'époque, et travaille très tôt pour soutenir sa famille. Sans instruction, il rencontre le gangster Johnny Torrio, qui devient son mentor et lui confie de plus en plus de responsabilités. En 1909, Torrio déménage à Chicago. Après s'être marié et être devenu père, Capone tente de trouver un métier respectable, et se rend à Baltimore, avec un certain succès. En 1920, à la mort de son père, Al se rapproche de Torrio, qui prospère à Chicago. La Prohibition a ouvert de nombreuses perspectives dans la contrebande d'alcool. Al prend du galon, truque des élections, et commence à se forger une image publique. A 25 ans, il est un gangster renommé. Après avoir éliminé son grand concurrent, Dion O'Banion, il profite du retrait de Torrio pour devenir le maître absolu de Chicago.
Mais Capone se retrouve bientôt dans l'œil du cyclone, et est pris pour cible par le gouvernement Hoover. Un agent tenace, Eliot Ness, parvient à arrêter Al et à monter un dossier contre lui pour évasion fiscale. En 1932, Capone est enfermé au pénitencier d'Atlanta, puis à Alcatraz en 1934. Coupé du monde, rongé par la syphilis, Capone est finalement libéré en 1939. Il mourra en 1947.
Contacts possibles : Pègre, Politique, Forces de l'ordre, Presse, Notables, Affairistes



Lucky Luciano
(1897 – 1962)

Luciano immigre aux États-Unis avec ses parents en 1907. Il commence très tôt par le vol à l'étalage et le racket des garçons juifs et italiens plus jeunes en échange de sa protection. C'est ainsi qu'il rencontre Meyer Lansky, qui ne se laisse pas intimider et qui gagne à jamais son amitié. Il rencontre celui qui sera plus tard le *chef* de la mafia de Chicago : Al Capone. A 18 ans, Luciano est arrêté. En 1920, il prospère dans la contrebande d'alcool et le racket. A la même période, il entre en contact avec Arnold Rothstein. Avant 1925, Luciano réalise un chiffre d'affaires brut de plus de 300 000 $ par an. Cependant, il empoche beaucoup moins chaque année en raison de l'accroissement des coûts de corruption des politiciens et de la police. Luciano et ses associés dirigent alors le plus grand trafic d'alcool de New York, étendu jusqu'à Philadelphie. Il importe le scotch directement d'Écosse, le rhum des Caraïbes et le whisky du Canada. Il s'est aussi impliqué dans le jeu. Dans les années 1930, Luciano devient le parrain de l'une des cinq familles de la Cosa Nostra de New York. Il règne sur le milieu, qu'il entend gérer comme une multinationale. En 1936, alors qu'il est au sommet, le procureur Thomas Dewey fait condamner Luciano en fabriquant les pièces à conviction. Il continue néanmoins à diriger son empire depuis sa cellule. Pendant la guerre, il rend certains services à l'État, qui lui valent une libération anticipée, mais au lieu de repartir en Sicile, il s'arrête à Cuba, d'où il reprend ses activités. A partir de 1957, il s'installe à Naples, d'où il organise ses affaires jusqu'à sa mort.
Contacts possibles : Pègre, Forces de l'ordre, Politique, Notables





La classe laborieuse

Cow-boy

Les cow-boys sont toujours présents dans l'Ouest, où ils travaillent dans les ranchs et parcourent les pistes avec le bétail. Rares sont les propriétaires, la plupart d'entre eux restent pauvres et adoptent un statut de migrant, passant de ranch en ranch. Certains travaillent ponctuellement comme figurants pour le cinéma, bénéficiant de la popularité naissante du western.



Compétences d'occupation

Armes à feu (Armes de poing), Armes exotiques (Lasso), Bricolage, Corps à corps (Bagarre), Equitation, Négociation, Pister, Premiers soins, Sciences de la vie (Zoologie), Survie

Particularités

Eleveur : +10% en Négociation
Itinérant : compétence Organiser un campement
Sentinelle : compétence Dormir en selle

Cercles d'influence

Fonctionnaires, Sans-abri, Forces de l'ordre

Niveau de vie

Pauvre à Classe moyenne

Equipement fétiche

Une selle de qualité, qui procure un bonus de +10% en Equitation.

Trivia

Les cow-boys acquièrent une toute nouvelle notoriété dans les années 20, par le biais des westerns qui apparaissent à Hollywood. Certaines légendes de l'Ouest, tel Wyatt Earp, y trouvent même une place en tant que consultants.

Fermier

Dans le sillage du développement de l'industrie automobile, l'agroalimentaire subit une véritable révolution liée à l'arrivée du tracteur et à la présence de grands groupes. Le fossé entre les propriétaires terriens et les ouvriers agricoles sédentaires ou migrants tend à se creuser davantage.

Trivia

Initié par Ford avec ses tracteurs Fordson, le développement des tracteurs agricoles progresse de façon notable avec le Farmall, produit par l'entreprise Harvester. Haut, étroit, maniable, il permet de récolter dans les champs de maïs et de coton, et de contrôler des mécanismes associés directement du poste de pilotage.

Compétences

Athlétisme, Armes à feu (Armes d'épaule), Bricolage, Conduite (Engins lourds), Equitation, Métier (Agriculteur), Négociation, Sciences de la vie (Botanique), Sciences de la Terre (Géologie), Sciences formelles (Chimie)

Particularités

Rustique : +1 en CON
Moderne : +10% en Sciences formelles (Chimie)
Organisé : +10% en Négociation

Cercles d'influence

Sans-abri, Fonctionnaires, Business

Niveau de vie

Indigent à Aisé

Equipement fétiche

Une trousse à outils, qui procure un bonus de +10% en Bricolage.

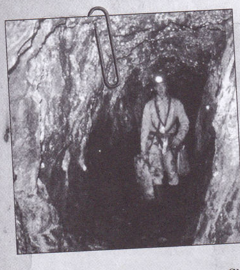


A voir

Les Raisins de la colère

1939 • De John Steinbeck
L'exode de paysans, chassés de leurs terres après la crise de 29.

A voir, l'adaptation éponyme signée John Ford en 1940, qui signe sur un sujet similaire, *La Route au tabac* en 1941.



Mineur

Le monde minier concerne essentiellement les mines de charbon. Le travail est parmi les plus pénibles qui soient, et c'est l'une des cibles privilégiées des syndicats de travailleurs. Il règne un climat délétère de violence et d'exploitation.

Trivia

L'IWW (Industrial Workers of the World) est une organisation syndicale très présente au début du siècle. Ses membres, les Wobblies, se heurtent souvent aux vigiles employés par les propriétaires d'usines ou de mines. Suite au lynchage de Franck Little près des mines de cuivre de Butte, des troupes y restent stationnées jusqu'au milieu des années 20.

Compétences

Bricolage, Corps à corps (Bagarre), Ecouter, Métier (Mineur), Orientation, Premiers soins, Sciences de la Terre (Géologie), Sciences de la Terre (Minéralogie), Trouver Objet Caché, Vigilance

Particularités

Artificier : compétence Explosifs
Expert : +10% en Sciences de la Terre (Géologie)
Infatigable : +1 en CON

Cercles d'influence

Sans-abri, Fonctionnaires, Business

Niveau de vie

Indigent à Aisé

Equipement fétiche

Un casque de mineur doté d'une lampe frontale, qui procure un bonus de perception en situation nocturne ou troglodyte.

Ouvrier

Cette occupation comprend aussi bien le nombreux personnel non-qualifié qui travaille dans les usines ou sur les ports, que les membres de corps de métier impliquant une qualification technique (plomberie, charpente, maçonnerie, etc.). Les écarts de salaire entre ces deux variantes peuvent se révéler assez conséquents.

Trivia

L'ouvrier américain est, de beaucoup, le mieux payé du monde. Son niveau de vie dépasse très largement celui de ses homologues des autres pays, grâce à la prospérité économique, qui va de pair avec les progrès technologiques et une nouvelle organisation du travail qui favorisent les résultats des entreprises.

Compétences d'occupation

Athlétisme, Baratin, Bricolage, Corps à corps (Bagarre), Métier (variable), Métier (Mécanique), Négociation, Premiers soins, Sciences formelles (Systèmes de production), Vigilance

Particularités

Contremaître : compétence Meneur d'hommes
Spécialiste : +10% en Métier (variable)
Exploité : +1 en CON

Cercles d'influence

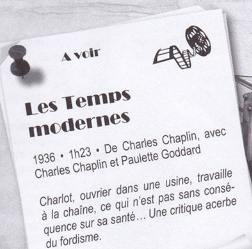
Monde du travail, Syndicats, Business

Niveau de vie

Indigent à Classe moyenne

Equipement fétiche

Une carte du syndicat, qui procure un bonus de +10% en Négociation avec le patronat.



A voir

Les Temps modernes

1936 • 1h23 • De Charles Chaplin, avec Charles Chaplin et Paulette Goddard

Charlot, ouvrier dans une usine, travaille à la chaîne, ce qui n'est pas sans conséquence sur sa santé... Une critique acerbe du fordisme.



Marin

La plupart des marins mènent une vie exténuante à bord d'immenses navires de commerce, perdant peu à peu le contact avec leur nation, qui évolue à un rythme effréné. Certains, plus chanceux, effectuent des traversées locales, ou servent comme matelots sur des yachts luxueux.

Trivia
Le Seaman Act de 1915 a été une révolution dans la vie des marins américains. Cet acte établit, en effet, des règles destinées à protéger les droits des marins à bord des imposants vaisseaux (réduction des sanctions, régulation des heures de travail, qualité de la nourriture, paie, conditions de sécurité, nécessité de compter des marins expérimentés à bord). Le Seaman Act est complété en 1920 par le Jones Act, qui permet aux marins blessés dans le cadre de leur métier d'entreprendre une action en justice contre leur armateur, et de réclamer des dommages et intérêts.

Compétences d'occupation
Armes blanches (Armes de mêlée), Athlétisme, Bricolage, Corps à corps (Bagarre), Faire un nœud*, Navigation, Orientation, Premiers soins, Sciences humaines (Géographie), Vigilance

Particularités
Matelot : **+1 en FOR**
Pêcheur : compétence Métier (Pêche)
Barreur : +10% en Navigation

Cercles d'influence
Monde du travail, Globe-trotters, Business

Niveau de vie
Indigent à Classe moyenne

Equipement fétiche
Un poignard, qui procure un bonus de +10% en Armes blanches (Armes de mêlée).

Pompier

Le nombre important d'incendies au début du siècle a renforcé la présence de combattants du feu. Ces derniers, professionnels, sont basés dans des casernes gérées par les villes.

Compétences d'occupation
Sciences de la Terre (Science du feu), Bricolage, Métier (Eteindre un feu), Premiers soins, Survie, Trouver Objet Caché, Vigilance, Athlétisme, Conduite (Automobile), Armes blanches (Armes de mêlée)

Particularités
Leader : compétence Diriger une équipe
Tête brûlée : +1 point d'Aplomb
Acrobate : +10% en Athlétisme

Cercles d'influence
Forces de l'ordre, Notables, Pègre

Equipement fétiche
Une veste de pompier, qui ne s'enflamme que sur un résultat de 71-100% au test de Chance (au lieu de 50%).

Niveau de vie
Pauvre à Classe moyenne

Trivia
Jusqu'aux années 20, nombre de casques de pompier étaient en métal. La généralisation de l'électricité entraine une réflexion massive, qui conduit à l'adoption de casques en cuir, bien moins conducteurs...

Profil type : Pompier

Caractéristiques & Attributs

APP	10	Prestance	50%
CON	14	Endurance	70%
DEX	15	Agilité	75%
FOR	14	Puissance	70%
TAI	13	Corpulence	65%
EDU	10	Connaissance	50%
INT	12	Intuition	60%
POU	14	Volonté	70%

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Magie	14
Points de Vie	14
Santé Mentale	70

Compétences d'occupation

Armes blanches (Armes de mêlée)	50%
Athlétisme	60%
Bricolage	50%
Conduite (Automobile)	40%
Métier (Eteindre un feu)	70%
Premiers soins	60%
Sciences de la Terre (Science du feu)	60%
Survie	40%
Trouver Objet Caché	50%
Vigilance	50%

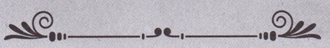
A voir

San Francisco

1936 • 1h55 • De W.S. Van Dyke, avec Clark Gable et Spencer Tracy

Un mélodrame dans l'atmosphère d'apocalypse de la ville de San Francisco durant le tremblement de terre de 1906. Une reconstitution étourdissante.





Dossier :
Jouer un pompier dans les années 20



Dès le début du XXème siècle, la condition des pompiers américains tend à s'améliorer de façon notable. On voit fleurir au sein des municipalités des centres d'entrainement, et les pompiers bénéficient des lois régissant le service civil, de salaires plus élevés et de temps de repos élargis. De plus, des sociétés d'assurance, en vue de favoriser la lutte contre les incendies, font bénéficier de leurs services les hommes du rang. Le travail des pompiers se fait plus difficile au fur et à mesure que les bâtiments s'élèvent. En outre, les nouveaux matériaux de construction synthétiques obligent à une refonte de l'équipement et des méthodes d'intervention.

Les chariots tirés par des chevaux sont remplacés par des véhicules motorisés, et des dispositifs hydrauliques voient le jour, en particulier pour lever des échelles d'intervention toujours plus longues.

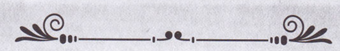
Les pompiers utilisent également de nouveaux outils pour découper, forcer les portes ou les murs, ainsi que des dispositifs d'arrosage modernes. Les lances à incendie sont, après l'abandon progressif des pompes à vapeur, alimentées par des pompes rotatives possédant un moteur indépendant du véhicule. Leur puissance permet d'intervenir plus aisément de l'extérieur des bâtiments.

Les tenues de pompier, au début du siècle, consistaient en des uniformes de laine qui, bien qu'efficaces contre le froid hivernal et plus modestement contre la chaleur des flammes, se révèlent dans les années 20 rapidement inadaptés aux mécanismes de projection d'eau modernes. On s'oriente dès lors vers des tenues en cuir et en caoutchouc. Le ciré imperméable, long pour empêcher l'eau de pénétrer dans les bottes, est suffisamment épais pour protéger des flammes et des chutes de débris. Les bottes de cuir sont remplacées par des bottes en caoutchouc pouvant être fixées à la hanche. Dans les années 20, les pompiers sont parfois dotés d'un équipement respiratoire rudimentaire, qui leur permet de pénétrer dans les édifices emplis de fumées toxiques dégagées par les nouvelles matières synthétiques. Cet équipement n'est toutefois pas obligatoire, et assez rare en milieu rural. Fixé sur un harnais, il consiste en un cylindre d'oxygène relié à un dispositif sous pression doté de filtres, qui alimente un sac de respiration. Ce respirateur pèse près de huit kilos et permet de respirer environ une demi-heure.

Enfin, le casque, dont le dessin ne varie que peu, est fabriqué le plus souvent en cuir renforcé, après quelques essais dans d'autres matières dont certaines, bien que peu adaptées comme le métal, continuent à être utilisées dans certaines régions. En règle générale, les pompiers apposent sur la face avant de leur casque leurs identité et compagnie d'appartenance.

Les compagnies de pompiers sont organisées suivant une structure militaire, et adoptent les mêmes grades, indiqués par un nombre de « cornets d'alarme » argent ou or.





Les médecins



Aide-soignant

L'aide-soignant assiste les médecins et les infirmiers au sein d'une structure médicale. Chargé de nombreux travaux ingrats (nettoyage et transport), il constitue un rouage essentiel des cliniques et hôpitaux. Dans les instituts spécialisés dans les maladies mentales, les aides-soignants sont bien souvent recrutés en vertu de leur carrure, plus que pour leurs aptitudes à la psychologie.

Compétences d'occupation

Athlétisme, Bricolage, Contacts & ressources, Corps à corps (Bagarre), Discrétion, Premiers soins, Psychologie, Sciences de la vie (Pharmacologie), Trouver Objet Caché, Vigilance

Particularités

Ouvert : +10% en Psychologie
Inflexible : compétence Corps à corps (Immobiliser)
Blasé : +1 point d'Aplomb

Cercles d'influence

Santé, Forces de l'ordre, Gotha

Equipement fétiche

Une trousse de premiers secours, qui procure un bonus de +10% en Premiers soins.

Niveau de vie

Pauvre à Classe moyenne

Trivia

Quelques progrès médicaux entre 1900 et 1920 : électrocardiogramme, utilisation de la novocaïne pour les soins dentaires, test pour la syphilis, groupes sanguins, laparoscopie, début de la dialyse rénale.

Infirmier

Profession essentiellement féminine dans les années 20, le personnel d'infirmerie possède une solide formation médicale, doublée d'un caractère bien trempé, permettant de supporter malades et médecins. Devenir infirmier exige de passer par une école spécialisée, au cursus exigeant.

Trivia

La Grande Guerre impliqua quelque vingt-trois mille infirmières américaines, dont dix mille à l'étranger. Devant l'importance qu'elles prirent durant le conflit, un comité spécial fut créé pour ce corps de métier. Nombreuses furent les infirmières décorées pour leurs services durant la guerre.



Compétences

Contacts & ressources, Ecouter, Médecine, Premiers soins, Psychologie, Interroger, Sciences de la vie (Pharmacologie), Science de la vie (Biologie), Trouver Objet Caché, Vigilance.

Particularités

Passionné : +10% en Médecine
Déductif : compétence Déchiffrer les textes illisibles
Solide : +1 point d'Aplomb

Cercles d'influence

Santé, Forces de l'ordre, Pègre

Equipement fétiche

Une trousse de premiers secours, qui procure un bonus de +10% en Premiers soins.

Niveau de vie

Classe moyenne





Médecin généraliste

Le médecin généraliste exerce au sein d'un quartier, d'une communauté rurale ou encore d'un hôpital. Il possède habituellement une licence délivrée par l'État dans lequel il exerce, mais certains médecins âgés n'ont jamais mis les pieds dans une école de médecine. Ces dernières, par ailleurs, proposent un enseignement de qualité extrêmement variable.

Trivia

Le Sheppard-Towner Act de 1921 témoigne du soutien croissant du gouvernement aux programmes d'aide à la maternité et à la pédiatrie dans les années 20. Ce programme sera arrêté en 1927, suite à l'intervention auprès du congrès de l'Association Médicale Américaine, effrayée par la concurrence des centres de soins gratuits.

Compétences d'occupation

Bibliothèque, Contacts & ressources, Crédit, Langue (Latin), Médecine, Premiers soins, Psychologie, Sciences de la vie (Pharmacologie), Science de la vie (Biologie), Trouver Objet Caché.

Particularités

Exposé : +10% pour résister aux maladies, microbes et autres vecteurs contagieux
Détaché : +1 point d'Aplomb
Humain : compétence Réconforter autrui

Cercles d'influence

Santé, Notables, Anarchistes

Equipement fétiche

Un cabinet personnel avec ses équipements et ses ouvrages de référence, qui procurent un bonus de 10% en Médecine.

Niveau de vie

Aisé à Riche

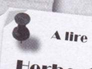
Du côté de Lovecraft...

Docteur Herbert West

30 ans, médecin

West était alors un jeune homme petit et mince, aux traits délicats, portant des lunettes, aux cheveux blonds, aux pâles yeux bleus et à la voix douce… Seul, parfois, l'éclair de ses yeux bleu acier pouvait révéler le fanatisme croissant de sa personnalité sous la pression de ses terribles recherches.
H.P. Lovecraft, *Herbert West, réanimateur*

Pendant près de vingt années, West s'acharna à réanimer des tissus morts, sans jamais parvenir à un résultat vraiment convaincant. Une de ses « réussites partielles » finit par le pourchasser et le tuer.



A lire

Herbert West, réanimateur

1922 • De H.P. Lovecraft

L'histoire d'Herbert West, un étudiant en médecine que l'obsession de vaincre la mort elle-même conduira au pire.

Voir aussi l'adaptation de Stuart Gordon en 1985, Re-animator

Médecin en chirurgie

Certains médecins se spécialisent et deviennent chirurgiens. Profitant des innovations en matière de technologie médicale, les chirurgiens effectuent des études longues, mais jouissent d'un prestige très supérieur à celui des médecins généralistes.

Compétences d'occupation

Bibliothèque, Contacts & ressources, Crédit, Langue (Latin), Médecine, Premiers soins, Psychologie, Sciences de la vie (Anatomie), Sciences de la vie (Biologie), Trouver Objet Caché.

Particularités

Avisé : compétence Analyser un organe
Tête froide : +1 point d'Aplomb
Surdoué : +1 en DEX

Cercles d'influence

Santé, Notables, Anarchistes

Equipement fétiche

Une salle d'opération avec ses équipements et son personnel, qui procurent un bonus de 10% en Médecine.

Niveau de vie

Riche

Trivia

Harvey Cushing, professeur de chirurgie à Harvard, est un pionnier dans le domaine de la neurochirurgie au début du siècle. Il publie de nombreuses études et ouvrages d'histoire de la médecine dans les années 20, et remporte le prix Pulitzer en 1925.



Dramatis Personae

Frederick Griffith

(1879 – 1941)

Griffith est un médecin et scientifique britannique, devenu célèbre à la suite de l'expérience qui porte son nom. Né en 1879, il étudie à l'université de Liverpool, avant de travailler au sein de la Liverpool Royal Infirmary. Engagé par le gouvernement anglais en 1910, il œuvre au sein d'un laboratoire étudiant la pneumonie. Griffith met en évidence, en 1928, le principe d'échange de gènes entre bactéries, appelé transformation génétique, qui servira de base à la découverte de l'ADN. Il effectue d'autres études importantes, en particulier sur les angines et les streptocoques. Brillant mais secret, il ne publie que peu d'ouvrages, et sa vie privée reste largement inconnue. Il meurt en 1941 au cours d'un bombardement allemand.

Contacts possibles : Santé, Militaires, Scientifiques, Universitaires



COMMENT EST CONDUITE UNE OPÉRATION CHIRURGICALE

Ce n'est pas au moment où une opération devient imminente pour soi ou l'un des siens qu'on peut apprendre avec sérénité de quelle manière elle sera conduite. Sachons-le dès maintenant. Le jour venu, s'il vient, nous l'envisagerons avec beaucoup moins d'appréhension.

Les Préliminaires de l'Opération.

Actuellement, la chirurgie, à son apogée, a des applications très nombreuses et très diverses et la conduite d'une opération est assurément très différente suivant son but, la nature du mal, la région du corps, l'importance de l'acte à accomplir et sa gravité, etc. Néanmoins, qu'il s'agisse de l'amputation d'un membre, de l'ablation d'une tumeur ou d'un organe, d'une intervention sur la tête ou le thorax, d'une laparotomie c'est-à-dire d'une action sur les viscères abdominaux par une ouverture du péritoine, de l'ouverture d'une collection purulente, il y a des règles générales qui varient peu.

La préparation du patient. — D'abord les préparations et en premier lieu celle du patient. Celui-ci, sauf le cas de péril imminent qui réclame une chirurgie de toute urgence, audacieuse et rapide, a été examiné, étudié avec scrupule. Son mal a été défini dans sa nature et les limites en ont été repérées. On a reconnu qu'il était opérable et qu'il y avait une nécessité réelle et un réel bénéfice à tenter l'opération. Non seulement on a usé des moyens d'investigation traditionnels de la clinique, mais on a recouru, autant que besoin était, aux analyses de laboratoire, à la radiographie, etc. On sait où l'on va. D'autre part on s'est assuré, par l'auscultation du cœur et tous les *tests* nécessaires, que le malade est en état de supporter l'anesthésie et le choc opératoire.

Le jour choisi est arrivé. Le patient a été baigné, purgé ; il est à jeun. Le personnel infirmier procède à la purification scrupuleuse de la peau, sur une vaste région dépassant très notablement le lieu où l'incision doit être faite. La peau est rasée de près, savonnée longuement à la brosse bouillie, dégraissée à l'alcool ou à l'éther, badigeonnée d'un antiseptique, teinture d'iode ou permanganate, et enfin recouverte de compresses, de coton et de bandages étuvés. Le reste du corps est revêtu de linges stériles sans constriction, les extrémités inférieures chaussées de bottes de flanelle.

Dans certaines cliniques, la personne à opérer reçoit sous la peau une injection de scopolamine (principe actif de la jusquiame) ou de morphine. On se propose ainsi de supprimer la période d'excitation qui précède l'anesthésie. Quelquefois on l'endort dans son lit et c'est tout endormie et inconsciente qu'elle est conduite en chariot sur la table d'opération. Elle se réveillera dans son lit. Mais le plus souvent c'est sur la table d'opération même que commence l'anesthésie.

Le patient est sur la table. — Cette table peut être très perfectionnée. Un système à pédale l'élève à la hauteur voulue ; elle bascule de façon à incliner le corps à tous degrés utiles, notamment la tête en bas pour les interventions sur l'abdomen ; elle se brise à la hauteur du siège ou des genoux ; bref, elle peut prendre toutes les positions propres à faciliter l'opération.

On la garnit de toiles. Des sangles et des cuissards permettent d'attacher les membres du patient qui, dans les instants d'incomplet sommeil, pourrait s'agiter. De larges baies apportent le jour d'en haut et, si le temps est sombre ou s'il fait nuit, une puissante lampe à projecteur l'inonde de lumière.

Ce qu'on voit dans la Salle d'Opération.

La salle d'opération est vaste, claire, ripolinée, sans angles ni rainures, lavable partout. Elle est portée à une température convenable, par des radiateurs.

La préparation des opérateurs. — Avant même qu'on y transporte le malade, le chirurgien et son aide principal ont commencé à se préparer eux-mêmes. Le haut du corps en chemise, les bras nus jusqu'aux épaules, ils se brossent longuement au savon, s'abluent d'alcool et de liquide antiseptique. Précautions poussées à l'excès, car désormais il n'y a aucun contact direct entre les opérateurs et l'opéré ; mais le scrupule est tel qu'il ne doit pas rester l'ombre d'une possibilité de contamination.

On apporte de l'étuve des blouses stériles, des tabliers, des camisoles lacées dans le dos dont les manches couvrent les poignets, des gants de caoutchouc à crispins, des masques pour recouvrir le nez et la bouche, des calottes de toile blanche. Il ne pourra tomber sur l'opéré, ni un cheveu, ni une goutte de vapeur d'eau, ni un souffle d'air provenant de ceux qui l'opèrent.

Les assistants. — Les autres personnes admises dans la pièce, l'aide qui anesthésie, les garçons et filles de salle, le médecin de la famille, n'approcheront pas de la région du corps qu'on opère et par conséquent elles sont soumises à moins de précautions ; mais la blouse blanche et la calotte sont de rigueur et la porte est fermée.

Le chloroformisateur. — Le chloroformisateur est assis à la tête du malade qui commence à dormir. Il ne bougera pas de là, il ne regardera rien d'autre ; sa fonction est de créer, de maintenir, de surveiller le sommeil, de prévoir l'agitation possible, de prévenir l'asphyxie et la syncope en s'assurant que la respiration est régulière, que le pouls bat bien. Il importe que le chirurgien soit déchargé de ce souci-là et que le chloroformisateur ne soit pas distrait par les gestes du chirurgien. A chacun sa responsabilité.

Le matériel de l'opération. — Le personnel

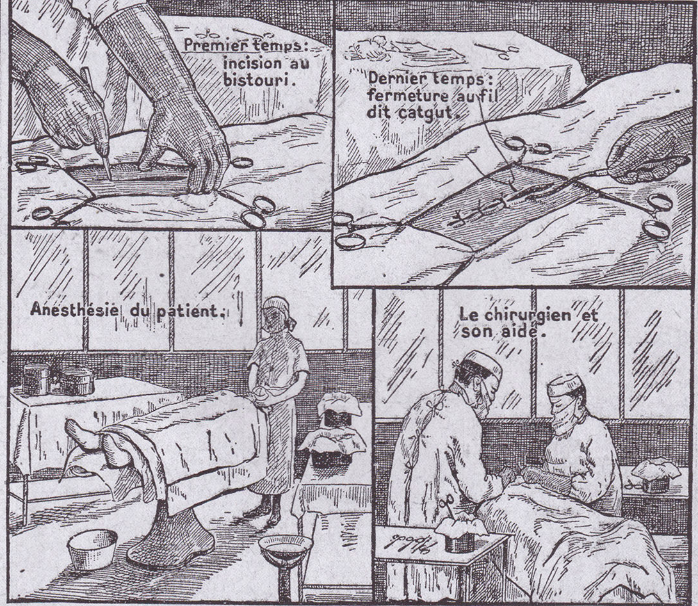
MORALE. — Le châtiment du menteur n'est pas qu'on ne le croie pas ;

apporte alors tous objets nécessaires, sortant de la chambre de stérilisation. Ce sont de très nombreux instruments, dont la liste varie quelque peu : pinces, écarteurs, bistouris, etc. Et des tissus, compresses, tampons.

Ces objets sont contenus dans les boîtes hermétiques qui ont servi à leur stérilisation et qu'on ouvre sans rien toucher. Le chirurgien et son aide se les partagent. Placés l'un et l'autre de chaque côté du corps du patient, chacun a près de lui, sur une table mobile, sur des plateaux flambés, tout ce qui doit lui être utile.

Ils découvrent alors le corps du malade autant qu'il le faut, repassent une couche de teinture d'iode sur l'endroit déjà aseptisé et le recouvrent de pièces de linge maintenues par des pinces ne laissant à nu que la très étroite zone où se fera l'incision. C'est la limitation du *champ opératoire*.

Ainsi, dans cette salle habitée par des fantômes blancs aux traits voilés, où va s'opérer un sacrifice sanglant, il ne reste découvert d'un corps humain qu'un espace généralement pas plus large qu'une paume ! C'est là que joue le bistouri et que les instruments passent pour pénétrer parfois jusqu'aux organes les plus profonds et des plus vitaux.



Quelques phases d'une opération. — En haut à gauche, le chirurgien fait l'incision dans le champ opératoire ; à droite, il recoud à points séparés En bas à gauche le patient est endormi ; sur les tables sont disposées des boîtes à pansements ou à instruments ; au premier plan à terre un baquet ; au-dessous une cuvette contenant de l'eau distillée pour lavage éventuel. A droite le chirurgien et son aide en train d'opérer.

Pendant et après l'Opération.

Le malade est insensible. L'intervention commence ; bien souvent, après de si longues et minutieuses préparations, elle dure à peine quelques minutes. Tandis que le chirurgien exerce son art, l'aide écarte les lèvres de la plaie, tamponne, pince au vol l'artériole qui saigne ; le tout si délicatement qu'il ne s'écoule parfois pas un demi-verre de sang !

Le travail terminé, la plaie est refermée par des sutures ; le chirurgien passe les fils, l'aide les noue et tient les ciseaux. Enfin c'est le pansement. Les linges ensanglantés tombent, on recouvre la plaie de compresses de gaze, d'un matelas de coton hydrophile, d'une enveloppe d'ouate cardée, d'un bandage. Le chirurgien s'en est déjà allé se dévêtir, se relaver ; le chloroformisateur a ôté le masque anesthésique et laisse la sensibilité rentrer dans ce corps encore inconscient. L'aide, avec le garçon et la fille de salle, termine le pansement, ferme des épingles. On amène le chariot ; l'opéré est roulé vers sa chambre, vers son lit. A qui le tour ?

c'est qu'il ne peut croire personne (Bernard SHAW).



Pharmacien

La profession de pharmacien dans les années 20 est curieusement plus réglementée que celle de médecin. Les études nécessaires sont plus longues, effectuées dans des écoles de pharmacie sérieuses. Le pharmacien exerce dans le cadre d'un hôpital ou d'une officine dont il est propriétaire.

Compétences d`occupation

Bibliothèque, Contacts & ressources, Crédit, Perspicacité, Premiers soins, Psychologie, Sciences de la vie (Pharmacologie), Sciences de la vie (Biologie), Sciences formelles (Chimie), Trouver Objet Caché

Particularité

Douteux : compétence Distiller de l'alcool
Diplômé : +1 en EDU
Curieux : +10% en Sciences formelles (Chimie)

Cercles d`influence

Santé, Notables, Sans-abri

Equipement fétiche

Une officine contenant un petit laboratoire de préparation de remèdes et d'onguents, qui procurent un bonus de +10% en Sciences de la vie (Pharmacologie).

Niveau de Vie

Classe moyenne à Aisé

Trivia

Dans les années 20, la majorité des médicaments sont fabriqués sur place. On trouve ainsi dans les pharmacies une grande variété de flacons contenant extraits de plantes, huiles essentielles et autres composants à assembler pour parvenir à une préparation médicinale. On trouve également une grande variété de tisanes et potions à base de plantes. Plus étonnant, certaines pharmacies proposent aussi des boissons fraîches ou même des repas.

Profil type : Aliéniste

Caractéristiques & Attributs			
APP	11	Prestance	55%
CON	14	Endurance	70%
DEX	12	Agilité	60%
FOR	14	Puissance	70%
TAI	13	Corpulence	65%
EDU	19	Connaissance	95%
INT	16	Intuition	80%
POU	11	Volonté	55%

Valeurs dérivées	
Impact	+2
Points de Magie	11
Points de Vie	14
Santé Mentale	55

Compétences d'occupation	
Bibliothèque	60%
Contacts & ressources	40%
Crédit	50%
Langue (Allemand)	50%
Langue (Latin)	50%
Médecine	60%
Psychanalyse	65%
Psychologie	75%
Biologie	60%
Pharmacologie	55%



Aliéniste

La psychiatrie n'étant pas un traitement médical reconnu aux États-Unis dans les années 20, les aliénistes ne bénéficient pas d'un statut spécifique, ce qui les place dans un vide juridique. La plupart sont des médecins généralistes ou spécialisés ayant étudié la médecine de l'esprit en Europe. Les aliénistes œuvrent dans des cliniques privées, des asiles d'État ou des cabinets de psychologues.

Compétences d`occupation

Bibliothèque, Contacts & ressources, Crédit, Langue (au choix), Médecine, Psychanalyse, Psychologie, Sciences de la vie (Biologie), Sciences de la vie (Pharmacologie)

Particularités

Dévoué : compétence Inciter à la confidence
Habitué : +1 point d'Aplomb
Défaitiste : +10% en Sciences de la vie (Pharmacologie)

Cercles d`influence

Santé, Gotha, Sans-abri

Equipement fétiche

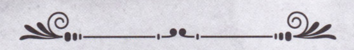
Un cabinet de consultation confortable avec une bibliothèque de référence, qui procurent un bonus de +10% en Psychanalyse.

Niveau de vie

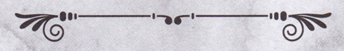
Aisé à Riche

Trivia

Ce n'est que dans les années 30 que surviennent des avancées notables dans le domaine des traitements psychiatriques : cure insulinique (1932), injection d'huile camphrée (1936), psychochirurgie avancée (1936), électrochoc (1938). Jusque là, les traitements utilisés dans les asiles d'aliénés se réduisent bien souvent à des surmédications (bromure, morphine). Les crises sont traitées à l'eau froide, voire par la violence. Les malades sont régulièrement stérilisés.



Désordres mentaux



Le début du XXème siècle voit un changement dans la façon dont on considère les malades mentaux. Les réformateurs sont à présent convaincus que les maladies psychologiques sont le produit de facteurs environnementaux, et qu'il est possible de les soigner avec des méthodes adaptées. Cette certitude donne naissance au Mouvement pour l'Hygiène Mentale, qui prend forme dans les hôpitaux psychiatriques, et au développement de la psychiatrie pour enfant. Toutes ces mesures ont un but avoué : empêcher l'émergence des maladies mentales, ou traiter les signes avant-coureurs de façon précoce.

Dans les années 1910, les médecins se trouvent dans une position intermédiaire, persuadés que les maladies mentales peuvent être empêchées, mais pessimistes sur la possibilité de les soigner une fois déclarées.

Les années 20 voient la population des institutions pour malades mentaux exploser. Surpeuplées, ces dernières se contentent bien souvent de gérer les affaires courantes, limitant les soins au minimum. Les indigents et les personnes âgées affluent. La crise de 29 ne fait qu'accentuer cette tendance.

La décennie est l'occasion de nombreuses expérimentations dans le domaine des soins mentaux. Ces traitements remplacent le vide thérapeutique qui régnait jusque là, la plupart des maladies étant considérées comme héréditaires et incurables. Le psychiatre autrichien Wagner-Jauregg ouvre une nouvelle ère avec la malariathérapie pour le traitement de la syphilis. Cette méthode incite à injecter à un malade le paludisme, dont la présence combat les effets de la syphilis, tout en étant contrôlable par la quinine. Wagner-Jauregg préconise également pendant la guerre l'utilisation d'électrochocs contre les désordres post-traumatiques. Mais ce traitement est considéré comme barbare et enlevé de la liste de ceux officiellement acceptables.

En 1920, cette thérapie est suivie par le traitement de la schizophrénie par les barbituriques, avant que le psychiatre autrichien Sakel ne préconise l'utilisation d'insuline. Des traitements tels que les électrochocs ou la lobotomie seront, quant à eux, utilisés à partir des années 30.

Internement

Un individu menacé d'internement devant une cour de justice est habituellement confronté à un ou plusieurs médecins chargés de statuer sur son état mental. La limite de la maladie mentale est assez floue dans les années 20. Fanatiques, homosexuels, épileptiques, schizophrènes, alcooliques entrent tous dans la catégorie des malades mentaux, et il n'est pas rare de voir une personne simplement agitée par son arrestation arbitraire être déclarée folle et internée de force. Les asiles, et plus généralement les psychiatres, font passer un frisson glacé chez la majorité des gens.

Etablissements psychiatriques

On trouve deux structures parallèles, aux États-Unis, dans les années 20, en ce qui concerne l'accueil et le traitement des déficients mentaux.

Les centres urbains

Ils constituent une première marche sur l'escalier de la prise en charge. Ces structures de petite taille accueillent des individus volontaires ou désignés comme « particuliers ». Les patients restent en observation quelques jours, durant lesquels le personnel examine leur comportement. S'ils font effectivement preuve d'instabilité, ils sont orientés vers un hôpital public. Dans le cas contraire, ils sont relâchés.

Les hôpitaux publics

Ils sont bien souvent bondés, les patients étant fréquemment contraints de dormir à même le sol ou de se masser dans les caves.

Les patients des hôpitaux publics y demeurent quelques mois, avant d'être remplacés par de nouveaux malades. Face à une surpopulation trop importante, les cas mineurs sont renvoyés, sans même recevoir de traitements.

Le personnel des hôpitaux publics a une mission de contrôle plus que de soins. La population qu'il accueille se trouve bien souvent démunie, âgée, sans famille. Ainsi, la qualité du traitement administré n'est que rarement blâmée ou saluée. Dans certains hôpitaux, les plus isolés des malades peuvent être victimes de brimades ou de sévices sans que le personnel n'intervienne (quand il n'en est pas le coupable). La famille des malades verse une somme mensuelle pour l'hébergement et les soins, la plupart du temps comprise entre dix et vingt dollars. Pour cette contribution, le malade reçoit des soins minimums, mange peu et mal, et ne croise que très rarement un vrai médecin. Certaines familles versent des sommes plus importantes pour garantir à leur proche une attention plus importante. Les repas sont alors plus copieux, et un psychiatre s'occupe régulièrement de son patient, qui accessoirement dort dans un vrai lit.

La stérilisation est largement pratiquée au sein des hôpitaux publics. Destiné à empêcher une « épidémie » de désordres mentaux, ces derniers étant souvent considérés comme héréditaires, ce traitement radical frappe majoritairement les hommes estimés dangereux (l'appréciation de la dangerosité étant soumise à la compétence du médecin).

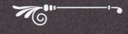
Les établissements privés

Les asiles privés constituent une alternative aux hôpitaux publics pour ceux qui en ont les moyens. Ces petites structures sont *a minima* confortables, au mieux luxueuses. Certains sanatoriums sont de véritables résidences hôtelières qui accueillent des « malades » désireux de s'extraire de leur vie publique. D'autres se spécialisent dans le traitement de désordres inavouables, qu'ils soient du domaine de l'addiction (alcool, drogue) ou d'une nature purement médicale (avortements illégaux).

Etre admis dans un établissement privé demande des moyens considérables, et rares sont les sanatoriums exigeant une somme inférieure à cent dollars par mois. Les établissements haut-de-gamme sont, bien entendu, très au-delà de cette somme.

Pour cette contribution, le patient bénéficie d'une chambre dotée d'un lit confortable, des soins attentifs du personnel ainsi que du suivi d'un psychiatre et d'un médecin généraliste. Dans les établissements les plus huppés, l'accent est mis sur la sécurité des lieux. Ce contrôle concerne plus l'accès aux lieux que la sortie. La confidentialité est de mise.

Les établissements privés bénéficient des dernières innovations en matière de traitements, qu'ils soient médicamenteux ou mécaniques (hydrothérapie, électrochocs parfois).

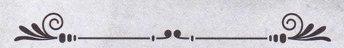
 Dramatis Personae 

William Healy
(1869 – 1963)

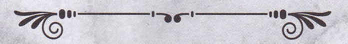
William Healy est un médecin, psychiatre et criminologue américain. Il fonde la première clinique consacrée aux soins psychiatriques de l'enfant en 1909. Il s'appuie sur des théories de recherche et un traitement des désordres basé sur une utilisation de l'histoire personnelle de l'enfant.

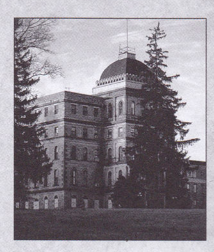
Il crée l'Association orthopsychiatrique américaine, dont il assure la présidence, et introduit les études de Freud aux États-Unis. Il produit également des travaux en criminologie, en particulier dans le domaine de la variété des facteurs d'influence du comportement criminel. Healy développe une méthodologie exhaustive d'étude des délinquants en faisant appel à de nombreux médecins spécialistes. Il fait aussi évoluer les pratiques en vigueur dans les maisons de correction, en faisant valoir les études menées dans les institutions pour délinquants.

Contacts possibles : Santé, Forces de l'ordre, Pègre, Scientifiques



L`asile





Passé le portail en fer forgé, le véhicule s'était avancé vers le grand édifice qui lui faisait face de l'autre côté du jardin. L'asile s'était doté d'un centre médical indépendant, anciennement aménagé dans l'un des salons du bâtiment principal. Cet édifice moderne permettait d'accueillir, en dortoir ou en chambre individuelle, un nombre important de patients qui pouvaient prendre leurs repas sur place et recevoir des soins médicaux. Une salle d'opération avait d'ailleurs été aménagée à l'étage, ainsi qu'un cabinet dentaire. D'autres spécialistes rendaient des visites fréquentes à l'asile, à la demande de son directeur.

Le centre médical faisait office de service de réception des nouveaux patients. C'est là que vous avez passé vos premières nuits. Il permettait d'héberger les arrivants le temps que les médecins établissent leur diagnostic. Si besoin, des soins médicaux d'urgence étaient prodigués sur place, sans devoir changer de bâtiment. Les cas d'urgence étaient gardés ici, bénéficiant des dernières méthodes de soins des désordres mentaux : douches, massages, et médication adaptée. A la suite de votre perte de contrôle, vous avez le souvenir d'avoir séjourné ici. Vos souvenirs sont vagues. Les malades trop agités ou incohérents sont gorgés de médicaments. Vous vous rappelez surtout du plafond. Blanc.

Mais vous avez échappé au pire. En effet, une fois le diagnostic établi, les cas jugés les plus sérieux, le plus souvent par des désordres considérés comme irréversibles et héréditaires, étaient orientés vers le pavillon de l'asile parfois surnommé Pavillons des Idiots. Là étaient gardés ceux qui s'étaient révélés incapables de s'occuper d'eux-mêmes, les malades les plus atteints. L'un des membres du personnel vous avait confié, le jour de votre sortie, que les médecins s'étaient posé sérieusement la question à votre sujet. Vous en frissonnez encore. Le bâtiment était situé au cœur d'un bosquet d'arbres, à l'écart des autres édifices, comme si sa simple vue faisait peser une menace sur les autres malades. Les pensionnaires y étaient confinés, ne sortant qu'accompagnés, et passaient une grande partie de leur temps à l'intérieur, voire dans leurs cellules pour les plus violents. Régulièrement, vous perceviez des hurlements provenant du bosquet. Maintes fois, vous vous êtes demandé combien de temps il faudrait à un individu sain d'esprit pour perdre la raison dans un lieu pareil.

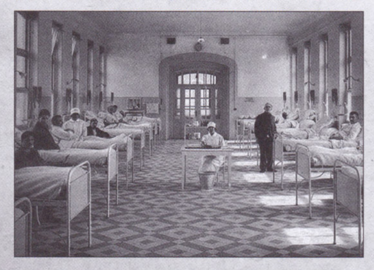
Passée la période initiale, les malades étaient généralement répartis dans le bâtiment principal de l'asile. Celui-ci comportait un nombre important de salles, destinées à accueillir différents patients, atteints de maux plus ou moins graves. Les dirigeants de l'asile désiraient créer un sentiment de « chez soi », et le bâtiment comptait des salons, des solariums et des balcons, où chacun pouvait se relaxer. Les patients du bâtiment principal étaient séparés entre les chambres payantes et les structures d'accueil gratuites. Ceux qui pouvaient se le permettre bénéficiaient d'une chambre séparée plus confortable et mieux située. Les autres dormaient dans de grands dortoirs impersonnels, et ne voyaient les médecins qu'épisodiquement. Grâce à vos finances, vous avez pu échapper à cette indifférence médicale, et vous avez été pris en main par des médecins sinon dévoués, au moins concernés.

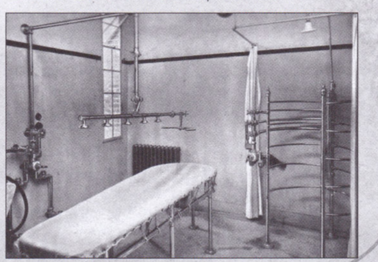


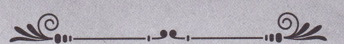
Les hommes et femmes étaient également séparés, groupés en quartiers, mais il était possible de se rencontrer parfois. L'asile possédait un grand réfectoire, dans lequel les patients prenaient leur repas mais pouvaient aussi recevoir des visites, une salle de détente, une chapelle et même une bibliothèque bien fournie. Tous ces lieux étaient accessibles aux patients déclarés aptes à se déplacer sans surveillance par les médecins. Les autres n'y étaient tolérés que s'ils étaient accompagnés par un membre du personnel, voire n'y étaient pas admis du tout et restaient confinés dans leur chambre.

Le bâtiment était entouré d'un grand jardin, dans lequel les patients pouvaient circuler librement. Un peu à l'écart, des cottages accueillaient des patients considérés comme calmes, et ceux se trouvant en phase ultime de guérison. C'est là que vous avez terminé votre séjour. La vie semi-autonome était, selon les médecins, une étape vers la libération. On y était confronté au sentiment de liberté que certains ne pouvaient gérer. Les cottages étaient des bâtiments anciens de style néo-gothique, à la silhouette lugubre, percés de nombreuses fenêtres. Ils accueillaient une trentaine de patients chacun, qui continuaient néanmoins à prendre leurs repas dans le réfectoire du bâtiment principal, comme si on leur rappelait quotidiennement que la rechute était possible. Ce système semblait permettre de meilleurs soins et gestion des malades, divisés en groupes plus réduits. Vous restez persuadé que leur socialisation serait bien meilleure s'ils n'étaient pas en permanence sous l'influence de médicaments abrutissants.
Finalement, vous avez de nouveau franchi la grille de fer forgé, laissant derrière vous plusieurs mois de votre vie. Vous n'avez pas été déclaré incurable, et on vous a rendu votre liberté.

La liberté de vous confronter à nouveau à ce qui vous avait conduit ici.







Dossier : Jouer un médecin dans les années 20

Les jeunes diplômés en médecine ont appris beaucoup de choses sur le fonctionnement des maladies, mais très peu sur la pratique de la médecine

Francis Peabody

La médecine aux États-Unis remonte au début du XVIIème siècle, où l'on différenciait encore les médecins, une élite habituellement diplômée, les chirurgiens (qui possédaient souvent la double appellation de barbier-chirurgien), dont les connaissances étaient acquises « sur le tas », et les apothicaires, qui s'occupaient de la confection des médicaments sans non plus avoir forcément de savoir théorique. Cette distinction perdura jusqu'à l'arrivée des médecins diplômés venus d'Angleterre qui assumaient les trois fonctions. Toutefois, la profession de barbier resta pendant longtemps associée à la pratique de la médecine.

A la fin du XVIIIème siècle fut établie la première organisation de médecins des colonies, la New Jersey Medical Society. Elle établit les règles de la profession : enseignement, coût de la formation, code déontologique. A compter de cette époque, des sociétés établirent la certification pour les médecins, et mirent en place leurs propres cursus d'enseignement.

En 1847 fut créée l'Association Médicale Américaine (AMA), qui harmonisa les impératifs de formation pour embrasser la profession (études préliminaires, contenu et longueur du cursus, âge minimum). Au début du XXème siècle, il y a plus de cent soixante écoles de médecine aux États-Unis, mais aucune organisation de contrôle n'existe. Nombre de ces écoles sont inadaptées, et certaines relèvent de l'escroquerie. Même dans les meilleures d'entre elles, une éducation de deuxième degré suffit pour être accepté. En 1904, l'AMA commence à publier une notation des différentes écoles et, en 1923, leur nombre est descendu à quatre-vingts, dont soixante-quatorze exigent des candidats deux années d'études supérieures préalables.

Des contrôles toujours plus poussés conduisent à la fermeture progressive des mauvaises écoles et à une évolution vers l'excellence de la profession.

Sous l'influence de William Osler, les étudiants en médecine voient progressivement leur enseignement changer, intégrant de plus en plus de pratique (naissance de l'internat).

La pratique de la médecine est soumise à l'obtention d'une licence délivrée par les États. Cette profession est la première dans ce cas. La plupart exigent au minimum deux années d'études dans une école de médecine agréée. Cette exigence n'est que très récente. Beaucoup de médecins de la vieille génération ont obtenu leur licence avant que cette règlementation n'existe, et continuent d'exercer légalement sans jamais avoir fréquenté une école de médecine.

Si votre investigateur est un jeune médecin, il est donc passé par l'école et a goûté au système moderne d'attribution des licences. En contrepartie, il sera bien plus compétent que les médecins de la génération précédente, et bénéficiera à la fois d'une plus grande reconnaissance et de meilleurs revenus.

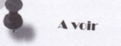
S'il est raisonnablement âgé, il se peut très bien qu'il exerce depuis une époque antérieure à celle des licences strictement contrôlées, et peut être ou pas au courant des dernières découvertes scientifiques en la matière.

Enfin, certains vieux médecins ont commencé à exercer à l'époque où ceux-ci étaient aussi des barbiers. Si votre investigateur fait partie de ces quelques vénérables, il exerce sans doute en milieu rural, ou dans des quartiers défavorisés où sa popularité est grande.

Votre investigateur peut être un médecin de campagne ou, au contraire, officier en milieu urbain. En milieu rural, les jeunes médecins qui désirent s'installer comme généralistes indépendants peuvent encore acheter les petites clientèles des vieux praticiens qui aspirent à la retraite. Les généralistes y font également office de chirurgien, de sage-femme, voire de vétérinaire occasionnel ou de médecin légiste.

Dans les villes, cela devient de plus en plus compliqué, et les jeunes licenciés œuvrent bien souvent dans des hôpitaux pendant quelques années. Là, ils peuvent choisir de se spécialiser dans des disciplines variées : orthopédie, pédiatrie, chirurgie, médecine légale, etc.

A voir





L'Echange

2008 • 2h21 • De Clint Eastwood, avec Angelina Jolie et John Malkovich

En 1928, un enfant disparait subitement. Quelques mois plus tard, un enfant du même âge se présente comme l'enfant recherché. Mais la mère de ce dernier sait qu'il n'est pas son fils. Sa lutte la conduira aux portes de la folie.

Un drame qui dénonce les conditions d'internement arbitraires de l'époque.

La trousse de premiers soins

La trousse de premiers soins de l'époque contient typiquement : bandes, gazes, ciseaux, fil et aiguille, huile d'olive, sel d'Epsom, poudre de moutarde, hamamélis, essence de girofle, ipéca, collodion et eau de chaux. La teinture d'iode est le meilleur antiseptique local. Les sérums antivenimeux n'existent pas encore.



La trousse de premiers soins de l'armée américaine en 1924

Repères pour la médecine

1920	Utilisation courante du mercurochrome
1921	Bandages « *Band-Aid* »
1921	Microscope d'opération
1921	Neurosécrétion
1921	Insuline
1922	Vitamine E
1923	Ultracentrifugation
1925	Traceurs radioactifs
1926	Sérum antitétanique
1927	Poumon d'acier
1928	Stérilet
1928	Test de grossesse
1928	Vitamine C
1928	Pénicilline
1929	Cathétérisme cardiaque
1929	Association *Seeing Eye*
1929	Activité électrique d u cerveau

Une opération chirurgicale

Ceux qui choisissent de rester généralistes mettent à profit ces années pour constituer un capital et parfaire leur expérience.
Enfin, une troisième voie existe pour un médecin débutant : celle de l'armée. Les médecins militaires peuvent opérer au sein d'une base, ou participer à des opérations extérieures.

Le cabinet du médecin

Le cabinet classique d'un médecin généraliste consiste en une salle d'attente et un cabinet. Bien souvent, les quartiers d'habitation du médecin jouxtent son cabinet, mais parfois, pour les moins fortunés, le cabinet fait également office de logement, la table d'examen se muant en lit après les consultations.
La salle d'examen contient un mobilier plus ou moins cossu, comprenant au moins un bureau et une bibliothèque remplie d'ouvrages de référence. Un meuble contenant les instruments d'examen et de petite chirurgie jouxte un lavabo, tandis que la table d'examen trône dans un coin de la pièce, parfois à côté d'un fauteuil gynécologique. La salle est nettoyée régulièrement, les risques pour le médecin de contracter une maladie au contact de ses patients étant bien réels.
La salle d'attente est là encore fonction de la réussite du médecin. Elle peut être meublée simplement de chaises bon marché, ou proposer des fauteuils de cuir appuyés contre des murs garnis de tableaux. Pour les plus renommés, la salle d'attente est jouxtée par une petite officine, où une secrétaire accueille les patients.

En fonction de la localisation de son cabinet, un médecin est parfois contraint de faire appel à des rabatteurs pour se faire connaitre. Un jeune médecin est souvent prêt à accepter des rémunérations inférieures à celles prévues, voire à se contenter de dons en nature. Il reste presque en permanence disponible, et se déplace fréquemment.
A l'autre bout du spectre, les médecins des hautes classes de la société sélectionnent leur clientèle, prenant plus soin de leur image et de leur propre santé que du bien-être de la population. De tels médecins ne se déplacent que pour leurs patients les plus célèbres, et leur cabinet arbore une plaque dorée dans une rue chic où les policiers se chargent de décourager les indigents.

Les maladies

Voici quelques maladies auxquelles un médecin des années 20 espère ne jamais être confronté.

La diphtérie : maladie infectieuse due à un bacille, elle est une forme d'angine très dangereuse. Le vaccin contre la diphtérie est mis au point en 1923.
Les symptômes sont : fausse membrane à l'entrée des voies aériennes, infection du nez, fièvre.

La fièvre jaune : maladie due à une piqûre de moustique, uniquement épidémique,



mais souvent mortelle en cinq jours.
Les symptômes sont : frissons, hémorragies (nez, bouche), fièvre, congestion, nausées. La peau devient ensuite jaune, accompagnée de vomissements de sang noir et de convulsions.
La mort survient généralement peu après.

La fièvre typhoïde : maladie infectieuse due à une bactérie, qui fait suite à l'ingestion d'eau souillée.
Les symptômes sont : diarrhée, maux de tête, fièvre, saignements, langue blanche, puis prostration et délires.
La mort fait suite à un affaiblissement général.

La grippe : maladie très contagieuse, qui ressurgit à intervalles réguliers. Une pandémie juste après la Grand Guerre causa des millions de morts.
Les symptômes sont : fièvre, maux de tête, raidissement des articulations, toux.
La mort n'intervient que si la maladie s'aggrave, jusqu'à attaquer le cœur ou les poumons.

Le paludisme : maladie tropicale due à un parasite inoculé par une piqûre de moustique, qui touche une population importante. Le seul calmant connu est la quinine, mais la maladie ne guérit jamais.
Les symptômes sont : frissons, maux de tête, nausées, puis fièvre suivie de courbatures.
La mort intervient par affaiblissement général. Les personnes (enfants, vieillards) sont les plus menacées.

La peste : maladie infectieuse due à un bacille découvert en 1894, elle s'inocule par le biais de puces infectées transportées par des rats.
Les symptômes sont : fièvre, frissons, apparition de bubons qui suppurent, déshydratation.
La mort survient rapidement, même si environ 30% des malades guérissent spontanément.

La tuberculose : cette maladie bronchopulmonaire est un fléau, en particulier dans les quartiers les plus défavorisés. Aucun traitement n'est disponible, et les seuls moyens de s'en prémunir sont une alimentation riche et un environnement à l'air pur.
Les symptômes sont : fièvre, toux, crachats sanglants, perte d'appétit suivie d'amaigrissement. La mort survient par asphyxie ou aggravation de l'état général.

Les médicaments courants

Voici quelques médicaments qu'un médecin des années 20 est susceptible d'utiliser. Ce sont les principales ressources d'un



Les soins courants

investigateur médecin. Il convient toutefois de préciser que nombre de médicaments consistaient en des préparations particulières, basées sur des mélanges de produits extraits de plantes pour la plupart, et préparées par le pharmacien sur ordonnance du médecin. On ne saurait négliger la place qu'occupent encore dans les années 20, en particulier en milieu rural, les vins médicinaux, qui profitent de la Prohibition pour connaitre une nouvelle jeunesse.

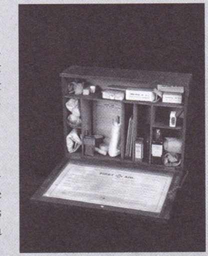
L'aspirine
Elle possède des propriétés analgésique (contre la douleur), antipyrétique (contre la fièvre) et anti-inflammatoire. C'est l'un des médicaments les plus consommés.

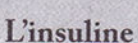
Les barbituriques
Ils agissent sur le système nerveux, et sont utilisés comme hypnotiques dans le traitement des désordres mentaux ainsi que comme anesthésiques. Les risques d'intoxication en cas de surdose sont conséquents.

La cocaïne
Tirée de la feuille de coca, la cocaïne est un psychotrope puissant, mais elle est remplacée par la novocaïne en raison de l'accoutumance qu'elle implique. Utilisée comme analgésique, on la trouve encore dans les années 20, y compris dans le Coca-Cola.

La codéine
La codéine est issue du pavot, et utilisée comme antalgique et antitussif, voire comme anxiolytique. Ses effets sont inférieurs aux autres opiacés comme la morphine ou l'héroïne, mais peuvent aussi générer une accoutumance si elle est consommée pendant longtemps. Elle est utilisée pour calmer des douleurs modérées.

La digitaline
Elle est utilisée dans le traitement de nombreuses affections cardiaques. Elle renforce la contraction cardiaque et régularise les mouvements du cœur. Elle reste toxique à haute dose.





L'insuline
Elle est mise sur le marché dès 1923, en traitement du diabète, à partir de pancréas de porc et de bœuf.

La morphine
La morphine est un dérivé de l'opium. C'est l'alcaloïde « référence » en matière médicale, auquel les autres produits sont comparés. Son utilisation est réglementée par la loi fédérale. Elle est utilisée pour soulager les douleurs intenses, en particulier suite à des opérations chirurgicales. Elle peut être prise oralement ou injectée. Les surdoses sont dangereuses, et la morphine entraîne rapidement l'accoutumance.

Le phénobarbital (véronal)
Le véronal est un barbiturique, un sédatif. Son utilisation principale est le contrôle des crises d'épilepsie. Il peut être injecté ou pris oralement. Il est dangereux à haute dose.

La procaïne
La procaïne est plus connue sous son nouveau nom, la novocaïne. Elle est utilisée depuis le XXème siècle comme anesthésique local pour la chirurgie. Elle est injectée.

La quinine
La quinine est un alcaloïde naturel. Elle a des propriétés analgésique et antipyrétique, et est le seul médicament connu contre la malaria et le paludisme dans les années 20. Elle peut être injectée ou prise oralement. Elle est aussi utilisée comme régulateur cardiaque. On en trouve dans certains sodas de type « tonic ».

Les vaccins
Un programme national de vaccination a presque complètement vaincu la variole, et des succès ont été obtenus dans la lutte contre la typhoïde et autres maladies du même type. Mais de nombreuses autres, comme le choléra et la tuberculose, se montrent résistantes et restent virulentes. L'épidémie de grippe mondiale en 1918-1919 a fait 850 000 victimes aux États-Unis.

Les antibiotiques
La pénicilline est découverte en 1928, mais elle n'est utilisée massivement qu'à partir des années 40.

Les vitamines
Les années 20 voient la découverte des vitamines A, B, D, E, et de ce qui sera dénommé plus tard la vitamine C. Ces avancées permettent le traitement de maladies dues à des déficiences comme le rachitisme et l'anémie.

L'anesthésie

Les anesthésiants les plus couramment utilisés dans les années 20 sont le protoxyde d'azote, l'éther et le chloroforme.

Protoxyde d'azote : utilisé pour les opérations courtes, en particulier en matière dentaire. Pour éviter une cyanose chez le patient, il est utilisé en alternance avec l'oxygène. Le protoxyde d'azote est également appelé gaz hilarant en raison de ses vertus euphorisantes.

Ether : malgré ses défauts avérés, l'éther est largement utilisé dans les années 20, en particulier pour sa capacité à assurer une relaxation abdominale. Ses effets secondaires sont désagréables (nausées en particulier), et il peut entrainer une dépendance.

Chloroforme : largement attaqué dans les années 20 pour sa dangerosité, le chloroforme, au contraire de l'éther, présente l'avantage d'être bon marché, non explosif et facile à administrer.

D'autres agents anesthésiants, comme l'éthylène (abandonné pour sa dangerosité) ou le curare, sont utilisés de façon plus ou moins répandue.

Techniques d'anesthésie

Inhalation directe : cette technique est la plus commune dans les années 20. On imbibe largement un tissu de liquide anesthésiant (éther ou chloroforme, ou un mélange des deux), et on plaque le tissu sur les voies respiratoires du patient grâce à un masque.

La machine de Boyle : cet appareil apparait en 1917 en Angleterre. La machine consiste en un ensemble de bouteilles de gaz et de valves assemblées sur un chariot, et utilise le protoxyde d'azote et l'éther.

Anesthésie par intubation : cette technique utilise des cathéters insérés dans la trachée et le pharynx du patient permettant l'injection de produits anesthésiants. Un autre tube d'expiration est également installé. Cette technique n'est toutefois pas très répandue.

Les commerçants



Commerçant

Cette occupation comprend les propriétaires de petites boutiques dans lesquelles le commerçant est habituellement le seul à travailler (avec ou sans sa famille), ainsi que les gérants de petites entreprises comptant quelques employés. Ces métiers sont bien souvent synonymes d'horaires démentiels et de difficultés à libérer du temps pour une autre activité.

Trivia

Le commerce de proximité était la règle au début du XXème siècle, mais la consommation de masse change les habitudes dans les années 20. En 1926, l'entreprise Ralph's Grocery se lance dans un système de grande épicerie où les clients se servent eux-mêmes. A la fin de la décennie, seize commerces identiques, nommés « supermarchés », sont installés.

Compétences d'occupation

Armes à feu (Armes de poing), Baratin, Bureaucratie, Comptabilité, Contacts & ressources, Crédit, Négociation, Psychologie, Trouver Objet Caché, Vigilance

Particularités

Méticuleux : +10% en Comptabilité
Organisé : compétence Organiser un espace de rangement
Beau parleur : +1 en APP

Cercles d'influence

Forces de l'ordre, Notables, Sans-abri

Equipement fétiche

Un commerce doté de son stock, organisé avec soin, qui procure un bonus de +10% en Contact & ressources.

Niveau de vie

Pauvre à Riche

Vendeur itinérant

Le vendeur itinérant, bien que bénéficiant habituellement d'un bureau au siège de l'entreprise qui l'emploie, passe le plus clair de son temps sur la route, pour rencontrer clients et fournisseurs. Majoritairement payés à la commission, les vendeurs itinérants sont amenés à changer régulièrement d'employeur, et mènent bien souvent une vie solitaire et précaire.

Trivia

Le commis voyageur est né du développement conjoint de l'automobile et de la société de consommation. On voit ainsi apparaitre dans les années 20 nombre de voitures où s'empilent aspirateurs, ustensiles de cuisines ou encyclopédies.

Compétences d'occupation

Armes à feu (Armes de poing), Baratin, Bureaucratie, Comptabilité, Conduite (Automobile), Contacts & ressources, Négociation, Psychologie, Trouver Objet Caché, Vigilance

Particularités

Infatigable : +1 en CON
Pressé : +10% en Conduite (Automobile)
Charmeur : compétence Séduction

Cercles d'influence

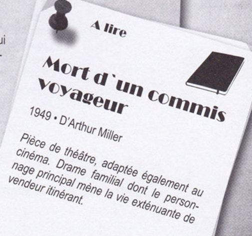
Fonctionnaires, Sans-abri, Notables

Equipement fétiche

Une trousse de toilette bien garnie, qui permet d'être toujours impeccablement rasé et coiffé, et qui procure un bonus de +10% en Baratin.

Niveau de vie

Pauvre à Classe moyenne



A lire

Mort d'un commis voyageur

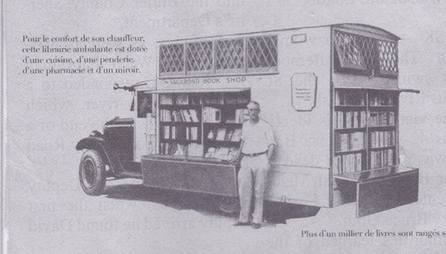
1949 • D'Arthur Miller

Pièce de théâtre, adaptée également au cinéma. Drame familial dont le personnage principal mène la vie exténuante de vendeur itinérant.

LE « VAGABOND » FOURNIT DE NOUVEAUX LIVRES AUX LIEUX DE VILLÉGIATURE ESTIVALE ISOLÉS

Les besoins littéraires dans les lieux de villégiature à la mode mais établis dans des endroits isolés sont assouvis par cette librairie itinérante, que vous pouvez voir sur la photo ci-dessous.
Ce magasin sur roues se gare dans un endroit ombragé des lieux, où les livres consistent habituellement en une Bible et en livres scolaires d'histoire des États-Unis. Son stock comprend des fictions populaires, des classiques et des ouvrages rares de toutes natures.
Le magasin est équipé d'un bureau et d'une table pour les besoins du chauffeur.
Des étagères de métal, abritées, ont été aménagées sur les côtés du véhicule spécialement conçu à ces fins. Les panneaux latéraux s'ouvrent. L'un d'entre eux fournit un abri contre le soleil et la pluie, tandis que deux autres basculent vers le bas pour former un comptoir destiné aux clients. Les étagères contiennent deux cent cinquante ouvrages sur chaque côté, et cinq cents à l'arrière.
Le magasin est la propriété de Franck Collins, de Carmel-by-the-Sea, en Californie. C'est également lui qui le gère au quotidien. L'intérieur possède des fenêtres à la française qui assurent lumière et ventilation dans l'habitacle où vit M. Collins, par ailleurs équipé d'une radio. Une banquette intégrée, dotée d'un coin couchette au-dessus, occupe un côté à l'avant du véhicule.

Pour le confort de son chauffeur, cette librairie ambulante est dotée d'une cuisine, d'une penderie, d'une pharmacie et d'un miroir.



Plus d'un millier de livres sont rangés sur ces étagères.

Article extrait de Modern Mechanics, juillet 1929



Comptable

Le comptable est un élément important de l'entreprise, tout en restant bien souvent isolé des autres employés. Sa technicité est reconnue, mais son salaire demeure bien souvent plafonné à un niveau à peine acceptable.

Compétences d'occupation

Bibliothèque, Bureaucratie, Comptabilité, Contacts & ressources, Dissimulation, Négociation, Sciences humaines (Administration et économie), Sciences formelles (Mathématiques), Trouver Objet Caché, Vigilance

Particularités

Eteint : compétence Passer totalement inaperçu
Rigoureux : +1 en INT
Corruptible : +10% en Dissimulation

Cercles d'influence

Fonctionnaires, Business, Forces de l'ordre

Equipement fétiche

Une étude contenant les ouvrages de référence et livres de comptes, qui procure un bonus de +10% en Comptabilité.

Niveau de vie

Classe moyenne à Aisé

Trivia

Dans la lutte contre la fraude fiscale, la comptabilité constitue l'une des armes principales du département du Trésor contre les gangsters, qui négligent bien souvent cet aspect de leurs affaires. A la suite de l'arrestation d'Al Capone, nombre de gangsters feront appel à des comptables chargés de tenir leurs comptes et au besoin de les falsifier avec talent.

Publicitaire

Avec le développement de la société de consommation et des différents médias, la publicité prend une place prépondérante dans la vie quotidienne des années 20. Anciennement réservée aux artistes ratés, elle suscite de vraies vocations et permet des carrières fructueuses.

Trivia
Si la première publicité payante est attribuée à la station WEAF de New York, qui diffuse en 1922 une réclame pour le compte de l'entreprise Queensboro Corporation, il s'avère que de nombreuses stations avaient réalisé le fort potentiel commercial de leurs radios, et utilisé leurs ondes bien avant…

Compétences d'occupation
Baratin, Bibliothèque, Bureaucratie, Contacts & ressources, Culture artistique (Peinture), Négociation, Photographie, Pratique artistique (Publicité), Psychologie, Trouver Objet Caché, Vigilance

Particularités
Inspiré : compétence Trouver un slogan pour toute occasion
Eclairé : +10% en Psychologie
Provocateur : compétence Trouver l'argument qui énerve

Cercles d'influence
Business, Médias, Culturel

Equipement fétiche
Un étui à dessin et des blocs-notes couverts d'idées notées au fur et à mesure, qui procurent un bonus de +10% en Pratique artistique (Publicité).

Niveau de vie
Pauvre à Aisé



Banquier

Les banquiers représentent le haut du panier de la famille commerçante. Puissants, leur fortune est toutefois étroitement liée aux fluctuations de l'économie. Certains peuvent ainsi se retrouver du jour au lendemain dans une situation particulièrement pénible.

Trivia
Dans les années 20, les banques sont des entreprises totalement indépendantes de l'État. Il n'existe pas de garantie fédérale sur l'épargne privée, et les taux pratiqués, tant au niveau de l'épargne que du crédit, ne sont que peu réglementés. Habituellement, un taux d'intérêt anormalement élevé indique un besoin pressant de liquidités pour la banque en question, et potentiellement quelques difficultés financières.

Compétences d'occupation
Bibliothèque, Bureaucratie, Comptabilité, Contacts & ressources, Crédit, Dissimulation, Investissement*, Négociation, Sciences humaines (Administration et économie), Sciences formelles (Mathématiques)

Particularités
Imposant : +1 en APP
Rassurant : compétence Rassurer un investisseur
Intraitable : +10% en Négociation

Cercles d'influence
Business, Gotha, Notables

Equipement fétiche
Un étui en or rempli de cigares titanesques, qui procurent un bonus de Crédit de 10% quand ils sont utilisés à bon escient.

Niveau de vie
Aisé à Riche







Cadre / Dirigeant d'entreprise

Les dirigeants d'entreprise occupent des postes extrêmement bien rémunérés dans des sociétés nationales ou internationales. Les différents niveaux de la hiérarchie de ces grands groupes vont du président directeur général, qui occupe le sommet de la pyramide, au cadre dévoué corps et bien à son entreprise, en passant par les différents directeurs et sous-directeurs.

Profil type : Dirigeant d'entreprise

Caractéristiques & Attributs

APP	14	Prestance	70%
CON	12	Endurance	60%
DEX	11	Agilité	55%
FOR	11	Puissance	55%
TAI	14	Corpulence	70%
EDU	17	Connaissance	85%
INT	17	Intuition	85%
POU	15	Volonté	75%

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Magie	15
Points de Vie	13
Santé Mentale	75

Compétences d'occupation

Baratin	60%
Bibliothèque	60%
Bureaucratie	40%
Contacts & ressources	60%
Crédit	65%
Droit	40%
Négociation	70%
Persuasion	60%
Psychologie	45%
Sciences humaines (Administration et économie)	60%

Trivia

Quelques grandes entreprises des années 20 amenées à durer : les soupes Campbell, Coca-Cola, Heinz, Pepsi Cola, Quaker Oats, Kellogg's, le café Maxwell, Avon, Gilette, Walgreen, Nestlé, Ford, Esso, Kleenex, les cigarettes Chesterfield, les jeans Levi's, Black & Decker, etc.

Compétences d'occupation

Bureaucratie, Droit, Sciences humaines (Administration et économie), Bibliothèque, Contacts & ressources, Crédit, Psychologie, Baratin, Négociation, Persuasion

Particularités

Impitoyable : +1 point d'Aplomb
Magnanime : +10% en Psychologie
Prévoyant : compétence Investissement

Cercles d'influence

Business, Gotha, Notables

Equipement fétiche

Des cartes de visites en papier épais, marquées de l'entête de l'entreprise qui procurent un bonus de +10% en Crédit si les circonstances le permettent.

Niveau de vie

Aisé à Riche

Dramatis Personae

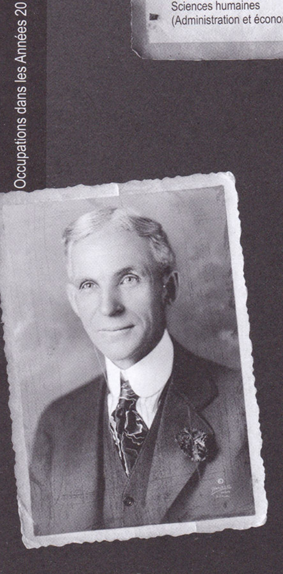
Henry Ford

(1863 – 1947)

Né dans une ferme du Michigan, Henry Ford est un pionnier de la production de masse. Il travaille d'abord comme mécanicien à Détroit, et construit quelques moteurs expérimentaux. En 1896, il termine sa première automobile. En 1903, il crée l'entreprise Ford Motor et produit des modèles coûteux et lents. Il développe les techniques de production de masse qui vont permettre une baisse des coûts et, en 1927, plus de quinze millions de Ford T sont vendues.

Ford est généreux dans la réussite. En 1914, il instaure un partage des bénéfices avec ses employés, et diminue le temps de travail. Il augmente également le salaire minimum. Ces mesures lui valent l'hostilité de ses actionnaires, auxquels il rachète leurs parts, s'assurant un contrôle absolu de l'entreprise. Pendant la Grande Guerre, l'entreprise participe à l'effort de guerre, malgré son opposition initiale. Novateur et philanthrope, il crée en 1936 la Fondation Ford, la plus importante du monde.

Contacts possibles : Scientifiques, Monde du travail, Gotha, Notables, Militaires, Artistes



Howard Hughes

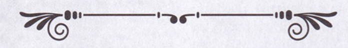
(1905 – 1976)

Howard Hughes est le prototype du golden boy à qui tout sourit. Il nait à Houston et devient orphelin à 17 ans. Il abandonne ses études pour remplacer son père à la tête de l'entreprise familiale, Hughes Tools, basée à Houston. Au début des années 30, il produit des films à grand spectacle, en particulier Hell's Angels. Il lance des acteurs qui deviendront célèbres, tels que Jean Harlow, Paul Muni ou Jane Russel.

Aviateur passionné, il bat plusieurs records de vitesse dans les années 30, et fonde sa propre entreprise de construction aéronautique. Dans les années 40, il acquiert également la radio RKO, qu'il revend et rachète à plusieurs reprises. Mais cette réussite s'accompagne également de graves problèmes psychologiques, et sa santé se détériore, tant et si bien qu'il termine sa vie en reclus.

Contacts possibles : Monde du travail, Gotha, Cinéma, Business, Militaires

Les prestataires de service



Secrétaire

Cette catégorie essentiellement féminine comprend aussi bien les simples dactylos, anonymes dans les bureaux des multinationales, que les secrétaires de direction, mieux payées. Les grands patrons ont bien souvent, quant à eux, un secrétaire masculin, qui leur sert également d'homme à tout faire.

Trivia
Dans les années 20, le travail de secrétaire est monotone, épuisant et particulièrement bruyant. La santé des secrétaires s'en ressent bien souvent : irritabilité, vertiges, fatigue, tendinites ou troubles de l'audition, qui conduisent de nombreuses femmes, qui constituent la grande majorité des dactylographes à cette époque, à quitter leur emploi dès qu'elles se marient.

Compétences d'occupation
Baratin, Bibliothèque, Bricolage, Bureaucratie, Dissimulation, Ecouter, Langue maternelle, Sciences humaines (Administration et économie), Métier (Sténographie), Trouver Objet Caché

Particularités
Soumis : compétence Rester impassible face aux brimades
Efficace : +10% en Bureaucratie
Proactif : +1 en INT

Cercles d'influence
Monde du travail, Business, Gotha

Equipement fétiche
Une machine à écrire de bonne qualité, qui procure un bonus de 10% en Bureaucratie.

Niveau de vie
Pauvre à Classe moyenne



A lire

La Madone des Sleepings

1925 • De Maurice Dekobra

La vie échevelée de l'excentrique Lady Diana Wynham, et de son secrétaire privé.

Coursier/postier

L'activité effrénée des entreprises américaines réclame une circulation des informations rapide et fiable, à la fois à l'intérieur de l'entreprise et au dehors. Avec le développement du téléphone, la profession tend à se marginaliser.



Compétences d'occupation
Athlétisme, Bureaucratie, Conduite (Deux roues), Conduite (Automobile), Corps à corps (Bagarre), Discrétion, Orientation, Pister, Trouver Objet Caché, Vigilance

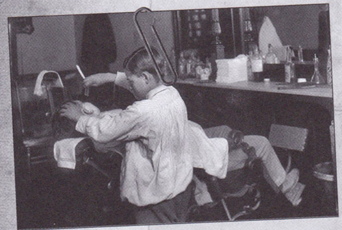
Particularités
Organisé : +10% en Orientation
Véloce : +1 en DEX
Risque-tout : +1 point d'Aplomb

Cercles d'influence
Monde du travail, Business, Sans-abri

Equipement fétiche
Un véhicule d'occasion (automobile ou moto), fidèle compagnon des courses les plus folles, qui procure un bonus de +10% en Conduite.

Niveau de vie
Pauvre à Classe moyenne

Trivia
Le service des postes des États-Unis (United States Post Office) fut fondé en 1775 et les premiers timbres imprimés en 1847. C'est l'une des seules agences gouvernementales dûment autorisées par la constitution américaine. Il convient de noter que depuis 1920, il n'est plus possible, selon la loi, d'expédier des enfants par courrier !



Barbier

Le barbier possède un statut particulier dans les années 20, car il doit encore obtenir une licence d'État, héritage d'une époque où les barbiers faisaient office de chirurgiens. La prolifération des salons de coiffure tenus par des femmes sans licence donne lieu à un conflit important.

Trivia
La mode des cheveux courts (les fameux « *bobbed hair* », symbole de la *flapper*) entraine un afflux sans précédent de femmes dans les officines des barbiers. De longues files d'attente se forment devant les salons. Par exemple, on estime à deux mille le nombre de coupes effectuées au plus haut de la mode dans la seule ville de New York.



Compétences d'occupation
Armes blanches (Armes de mêlée), Baratin, Bricolage, Discrétion, Ecouter, Métier (Barbier), Premiers soins, Psychologie, Sciences humaines (Anatomie), Trouver Objet Caché

Particularités
Instable : +10% en Armes blanches (Armes de mêlée)
Adroit : +1 en DEX
Artiste : compétence Pratique artistique (Coiffure)

Cercles d'influence
Fonctionnaires, Notables, Sans-abri

Equipement fétiche
Un rasoir personnel et son matériel d'aiguisage, qui procurent un bonus de +10% à la compétence Métier (Barbier).

Niveau de vie
Pauvre à Classe moyenne

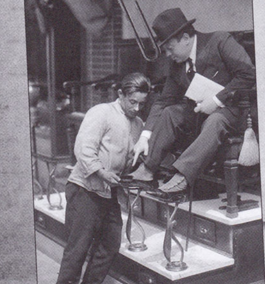
Les paroles de « Shoe shiner drag »
Chanté par Lionel Hampton en 1938

Is my world not falling down
I'm in pieces on the ground
And my eyes aren't open
And I'm standing on my knees
But if crying and holding on
And flying on the ground is wrong
Then I'm sorry to let you down
But you're from my side of town
And I miss you
Turn me up or turn me down
Turn me off or turn me round
I wish I could have met you in a place
Where we both belong
But if crying and holding on
And flying on the ground is wrong
Then I'm sorry to let you down
But you're from my side of town
And I miss you
Sometimes I feel like I'm just a helpless child
Sometimes I feel like a kid
But baby, since I have changed
I can't take nothing home
City lights at a country fair
Never shine but always glare
If I'm bright enough to see you
You're just too dark to care
But if crying and holding on
And flying on the ground is wrong
Then I'm sorry to let you down
But you're from my side of town
And I miss you

Cireur de chaussures

Quand même les cireurs de chaussures vous donnent des tuyaux sur la Bourse c'est qu'il est grands temps de vendre
Joseph Kennedy

Figure des grandes villes, les cireurs de chaussures prolifèrent dans les quartiers d'affaires. Leurs caisses de bois sont reconnaissables entre mille, et ils sont bien souvent passés maitres dans l'art de glaner des informations sans avoir l'air d'y toucher. Certains, plus chanceux, travaillent au sein d'une structure hôtelière.



Trivia
Joseph Kennedy, un homme d'affaire inspiré et père du futur président des États-Unis, réalise en 1929 que les cireurs de chaussures opérant à proximité de Wall Street sont au courant de nombreuses tendances de la bourse. Il choisit alors de se retirer du marché avant le Krach, sauvant ainsi sa fortune.

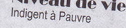
Compétences d'occupation
Armes blanches (Armes de mêlée), Baratin, Bricolage, Discrétion, Corps à corps (Bagarre), Ecouter, Langue (à choisir), Métier (Cireur), Survie, Trouver Objet Caché

Particularités
Indiscret : +10% en Ecouter
Roublard : compétence Subtiliser en douce
Rapide : +1 en DEX

Cercles d'influence
Sans-abri, Business, Pègre

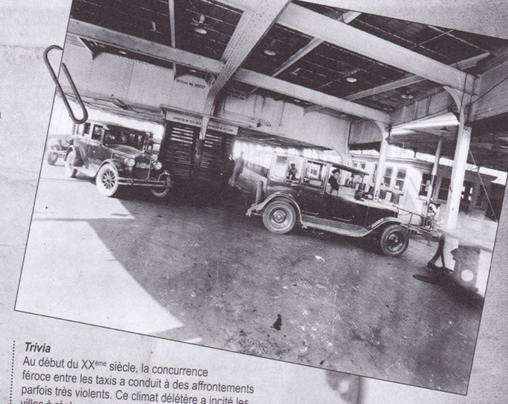
Equipement fétiche
Un nécessaire à cirage, qui procure un bonus de 10% à la compétence Métier (Cireur) et à la compétence Discrétion s'il est utilisé la nuit.

Niveau de vie
Indigent à Pauvre



Chauffeur de taxi

Les chauffeurs de taxi travaillent soit au sein d'une grande compagnie, soit en tant qu'individuels. Les compagnies fournissent à leurs chauffeurs le véhicule, contre une indemnité de location. Bien souvent, ils doivent acheter eux-mêmes l'essence nécessaire.



Compétences d'occupation

Baratin, Bricolage, Conduite (Automobile), Connaissance d'une ville (à choisir), Corps à corps (Bagarre), Ecouter, Métier (Mécanique), Orientation, Pister, Psychologie

Particularités

Arnaqueur : compétence Convaincre que le chemin choisi est le plus court
Fou du volant : +20% en Conduite en cas de manœuvres hardies
Instinctif : +1 en INT

Cercles d'influence

Fonctionnaires, Forces de l'ordre, Sans-abri

Equipement fétiche

Un taxi en plus ou moins bon état, soigneusement aménagé, qui procure un bonus de 10% en Conduite.

Niveau de vie

Pauvre à Classe moyenne

Trivia

Au début du XXème siècle, la concurrence féroce entre les taxis a conduit à des affrontements parfois très violents. Ce climat délétère a incité les villes à réglementer le métier de taxi, en limitant le nombre de licences décernées et en imposant la pose d'un compteur agréé. Les chauffeurs doivent à présent posséder un permis spécial et se soumettre à une enquête de moralité.

Employé de maison

Les métiers de la domesticité sont bien souvent mal payés et peu gratifiants, régulièrement réservés aux minorités. Certains employés, ayant suivi une formation spéciale (pour devenir maître d'hôtel par exemple), jouissent de situations bien plus enviables et sont souvent attachés à vie à une grande famille.

Trivia

La Grande Guerre ouvrit des perspectives à ceux qui, auparavant, étaient bien souvent liés à vie à une famille et à une maison comme domestiques. Les besoins de main d'œuvre s'accroissent encore après la guerre, et l'entretien de domestiques résidents se limite progressivement aux classes les plus hautes de la société.



Compétences d'occupation

Baratin, Bricolage, Conduite (Automobile), Corps à corps (Bagarre), Discrétion, Dissimulation, Ecouter, Métier (Tâches domestiques), Savoir-vivre, Trouver Objet Caché

Particularités

Stylé : +10% en Savoir-vivre
Imposant : +1 en TAI
Cordon bleu : compétence Cuisine

Cercles d'influence

Domesticité, Monde du travail, Sans-abri

Equipement fétiche

Une livrée de domestique complète, qui procure un bonus de 10% en Baratin et Discrétion quand elle est utilisée dans un milieu de servants.

Niveau de vie

Indigent à Pauvre

Profil type : Majordome

Caractéristiques & Attributs

APP	14	Prestance	70%
CON	15	Endurance	75%
DEX	15	Agilité	75%
FOR	13	Puissance	65%
TAI	12	Corpulence	60%
EDU	12	Connaissance	60%
INT	13	Intuition	65%
POU	13	Volonté	65%

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Magie	13
Points de Vie	13
Santé Mentale	65

Compétences d'occupation

Baratin	55%
Bricolage	40%
Conduite (Automobile)	50%
Corps à corps (Bagarre)	40%
Discrétion	55%
Ecouter	60%
Métier (Servir avec classe)	55%
Psychologie	55%
Savoir-vivre	65%
Trouver Objet Caché	50%

NOS DOMESTIQUES

COMMENT LES CHOISIR. — COMMENT LES ENGAGER. — COMMENT IL CONVIENT DE SE FAIRE SERVIR.

La distinction des maîtres se communique aux serviteurs, cette distinction qui laisse chacun à sa place, sans familiarité de la part de ceux-ci, sans morgue ni hauteur de la part de ceux-là.

Vte Henri DE CHÉZELLES (1).

Comment choisir ses Domestiques.

IL A TOUJOURS été difficile de se procurer de bons serviteurs. Molière le dit, dans le *Malade imaginaire* : « Vous savez qu'il faut maintenant de grandes précautions pour les gens que l'on prend ».

Où trouver un Domestique ? — *En Province*, généralement par les annonces des journaux ou par relations; il y a aussi des localités où existent des marchés de domestiques. — *A Paris*, par les boulangers, les bouchers, les annonces de certains journaux, les Communautés religieuses (*Dames de la Croix*, 233, R. de Vaugirard; *Servantes de Marie*, 7, R. Duguay-Trouin; *Patronage St Joseph*, R. du Rocher, 59) ; les associations amicales des départements ; les bureaux de placement qui ne se bornent pas seulement à fournir des domestiques, mais qui vous donnent aussi des renseignements sur leurs antécédents et leurs personnes. (*Voir la* **Vie pratique.**)

On trouve aussi des domestiques dans les mairies des 1er, 2e, 3e, 4e, 5e, 6e, 11e, 14e, 15e, 17e, 18e et 19e arrondissements. *Heures d'ouverture* : 6e arrondissement : de 4 h. 1/2 à 6 h. (dimanches et fêtes exceptés) ; 17e arr. : de 5 h. à 7 h. ; 3e et 19e arr. : toute la journée ; les autres arrond. : de 8 h. soir à 10 h. (dimanches et fêtes exceptés).

Quel que soit l'intermédiaire qui vous procure un domestique, ne négligez jamais d'aller vous-même aux renseignements, vérifiez l'état civil, les antécédents, la moralité, les certificats qu'on falsifie souvent ou qu'on emprunte.

Comment engager ses Domestiques.

AUCUNE équivoque ne doit régner entre le maître et le serviteur. Il faut lui faire connaître le prix de ses gages, les conditions de logement, de nourriture, et entrer avec détail dans les conditions du travail journalier, en exagérant plutôt les exigences du service. On évitera ainsi de se voir répondre par la suite, à un ordre donné : « *Ce n'est pas mon ouvrage* ».

1° Bureau de placement. — Le montant du droit dû au bureau par le serviteur placé pourra toujours — sauf conventions contraires — être payé au placeur par le maître ou le patron, et imputé sur les gages ou salaires de la personne placée. Ce droit ne sera acquis au bureau que 8 jours après l'entrée en place. Les bureaux exigent ordinairement le 3 pour 100, calculé à l'année, soit 9 fr. pour 25 fr. de gages ; 10 fr. 50 pour 30 fr. ; 12 fr. 70 pour 35 fr. ; 14 fr. 50 pour 40 fr. ; 16 fr. 50 pour 45 fr. ; 18 fr. 10 pour 50 fr.

2° Gages. — *En province*, les gages des domestiques varient selon les localités : dans le Midi et l'Ouest, de 12 à 30 fr. par mois; dans le Nord et l'Est, de 15 à 40 fr. Voir au tableau : *Prix moyen de la vie aux bains de mer* (*Almanach de 1896, pag. 432* et *Table générale*) les *Gages des domestiques*. — *A Paris*, une bonne à tout faire gagne de 25 à 40 fr.; une femme de chambre de 40 à 60 fr. ; une cuisinière, 50 à 60 fr. ; un cordon-bleu, 80 à 100 fr. ; un valet de chambre, 70 à 80 fr. ; un cocher : nourri à la maison, 100 à 110 fr. ; non nourri : 180 à 200 fr. ; une nourrice, femme mariée : de 60 à 80 fr. (les femmes non mariées se paient moins). Le plus souvent on habille la nourrice qui s'arrange pour arriver chez ses maîtres les mains vides. Une nourrice reste généralement en place d'un an à 18 mois Il est d'usage de lui faire des cadeaux au baptême, à la première dent et au départ.

D'après le Code civil (art. 2271 et 2272), les gages des domestiques se prescrivent par 6 mois pour ceux qui se louent au mois et par un an pour ceux qui se louent à l'année.

3° Nourriture. — Il faut compter, par jour, 2 fr. 50 pour une femme, et 3 fr. pour un homme. — Les restes de la table des maîtres, à moins d'ordre spécial de la maîtresse de maison, sont mangés à l'office. Dans presque toutes les maisons on ne donne pas les volailles à l'office. — Si les restes de la table des maîtres sont insuffisants, la cuisinière achète un surplus de viande, ordinairement 50 cent. par domestique et par repas. C'est d'ailleurs, évidemment, une question d'appréciation. — Pour le vin, l'usage s'introduit de plus en plus de le payer en argent aux domestiques : 10 fr. par mois par serviteur.

4° Blanchissage. — Si les maîtres ne se chargent pas du blanchissage de leurs domestiques, ils leur donnent de l'argent, par mois : 5 fr. pour une femme, 9 fr. pour un homme.

5° Logement. — Les domestiques sont logés aux frais de leur maître. Ils n'ont pas le droit de recevoir, à un titre quelconque, dans leur chambre, ou de partager celle-ci avec un étranger.— Le domestique marié ne peut faire partager sa chambre à son conjoint qu'avec l'assentiment de son maître.

6° Maladie. — Le maître qui a fait traiter chez lui un serviteur, au lieu de l'envoyer à l'hôpital, a fait acte d'humanité, et n'a pas le droit de lui retenir quoi que ce soit sur ses gages pour frais de maladie, tant que le malade n'a pas été remplacé par un autre domestique.

7° Livrée. — Dans la plupart des maisons, les livrées sont considérées comme appartenant à la maison. — *Livrée du cocher :* 1 pardessus en drap, tous les deux ans : 120 fr. ; 2 pantalons par an : 66 fr. ; une redingote et un gilet : 70 fr. ; 2 chapeaux par an : 40 fr. ; une paire de gants par

(1) *Vieille Vénerie*. Un vol. in-16. Hachette et Cie. 3 fr. 50.

PROVERBE : Tel maître, tel serviteur.

mois ; par an, une paire de bottines dont il ne doit faire usage que pour le service attelé : 16 à 20 fr. ; 12 faux cols ; des cravates blanches, faisant partie du linge de la maison. — *Livrée du valet de pied :* une redingote, 1 gilet, 1 pantalon par an : 140 fr. — *Valet de chambre :* 1 gilet à manches : 17 fr. ; une paire de souliers minces pour l'appartement : 14 à 22 fr. ; 1 veston, 1 gilet et 1 pantalon d'appartement pour l'hiver : 140 fr. ; le même costume en étoffe légère ou en toile pour l'été : de 60 à 100 fr. — Tous les deux ans, 1 habit, 1 gilet et 1 pantalon : 140 fr.

8° Deuil. — Quelques maîtres font durer le deuil de leurs domestiques autant que le leur. — Dans beaucoup de familles, le deuil des domestiques ne dépasse pas six mois. — Dans tous les cas, les maîtres doivent fournir à leurs gens des vêtements noirs neufs qui leur restent, sauf stipulation contraire.

9° Étrennes. — Elles sont laissées à l'appréciation des maîtres, suivant les services rendus. L'usage est d'ailleurs, dans beaucoup de maisons, de donner moins à de nouveaux domestiques et de les augmenter progressivement. — Si, après le jour de l'an, un domestique vous quitte, vous n'avez pas le droit de reprendre « la chose donnée ».

10° Formules de Politesse. — Les domestiques doivent appeler : *Madame*, la maîtresse de la maison ; *Monsieur*, le maître ; *Mademoiselle* et *Monsieur*, les enfants. Il est de règle qu'un domestique ne doit jamais dire *vous* à ses maîtres ; il leur parle toujours à la troisième personne : Ex. : *Madame veut-elle me permettre de sortir ? Monsieur désire-t-il son manteau ?*

11° Rapports avec les Fournisseurs. — Dans beaucoup de maisons on ne règle les fournisseurs que tous les mois : le domestique va chercher les livres et les factures chez les divers fournisseurs et leur rapporte l'argent. — Mais la marche la meilleure consiste à payer chaque jour les dépenses de la maison. — Le maître est responsable des crédits que se sera fait ouvrir son domestique. — De même, si le domestique garde pour lui l'argent destiné aux fournisseurs, le maître devra néanmoins payer les fournisseurs, à moins qu'il ne prouve qu'il avait donné à son domestique l'argent nécessaire aux paiements. (Cette preuve est difficile à faire.)

12° Le Sou du Franc, usage établi sans l'assentiment des Maîtres, est un abus, un vol commis à leur préjudice. Comme il est vraisemblable que les fournisseurs ne le prennent pas sur leur bénéfice, ils doivent s'arranger pour regagner sur le poids ou la qualité de la marchandise livrée le sou qu'ils abandonnent aux domestiques.

13° Le Denier à Dieu. — N'est pas obligatoire. L'usage a établi que c'est le signe de l'engagement mutuellement contracté ; toutefois la convention peut être rompue si, *dans les 24 heures*, le domestique rend le denier à Dieu, ou si le maître le réclame. Pour une place peu importante, il est de 5 fr. ; pour une place de 50 fr. au moins : 10 fr. Si le serviteur ne se présente pas au jour fixé, le denier doit revenir au maître. Mais pour éviter toute discussion, il vaut mieux le promettre pour la fin du mois, « si l'on est content » des services de la personne engagée.

14° Entretien à Forfait. — Il se pratique dans quelques maisons des grands quartiers. Pour l'écurie, on compte 120 fr. de nourriture et d'entretien par mois et par cheval. — Pour la cuisine : moyenne bourgeoisie : 3 personnes à la table des maîtres, avec des dîners *extra* de temps en temps : 25 à 50 fr. par jour.

15° Responsabilité des Domestiques. — La casse est à la charge des maîtres si elle résulte d'une simple maladresse, si elle n'est pas due à la colère ou à la méchanceté. — Les serviteurs sont responsables du linge et de l'argenterie lorsqu'on les leur a donnés en compte.

16° Responsabilité des Maîtres. — Les maîtres sont responsables du dommage causé par leurs domestiques dans les fonctions auxquelles ils sont employés (C. civ., art. 1384). Si, par exemple, un cocher, en conduisant la voiture de son maître, renverse quelqu'un dans la rue, le maître sera pécuniairement responsable des conséquences de l'accident.

Comment congédier ses Domestiques.

1° Les Huit Jours — Les maîtres et les domestiques sont tenus de se prévenir 8 jours à l'avance, quand ils veulent se quitter. — Un maître ne peut renvoyer un domestique après 5 heures du soir. — Avant 5 heures, il peut le renvoyer sur l'heure en lui payant 8 jours de ses gages sans aucune indemnité pour la nourriture et le logement. — Le domestique n'est pas tenu non plus de faire ses 8 jours. Le maître est alors autorisé à opérer le décompte des 8 jours de gages. Voici une formule dont peuvent se servir les domestiques pour donner leurs 8 jours : « *Je vous préviens, Madame, que je partirai dans 8 jours.* » — Le congé n'est pas nécessaire, le renvoi est immédiat et sans indemnité si le domestique a volé, s'est livré à des voies de fait, des injures, ou s'est refusé à faire son travail. Les femmes de ménage travaillant « *à la journée* » quittent sans congé ; — celles *au mois* sont tenues aux mêmes obligations que les domestiques.

2° Le Certificat, les Renseignements. — Le maître doit un certificat à son domestique. Il peut écrire, sur ce certificat, tout ce qu'il veut — sauf ce qui pourrait nuire au domestique. Lorsqu'on a à se plaindre des services d'un domestique dont on se sépare et qu'on ne veut mentionner aucune aptitude spéciale, il est préférable de ne pas faire figurer des marques de blâme ; on se bornera à délivrer un certificat conforme au modèle ci-contre.

Modèle de Certificat

Date et adresse.

Je certifie que (Nom et prénoms du domestique) *est resté tant de temps à mon service, du* (en toutes lettres) *au* (en toutes lettres) *et qu'il m'a quitté libre de tout engagement.*

Signature :

Lorsqu'au contraire on a eu à se louer d'un serviteur sur certains points, on notera : Il est probe, actif, bon cocher, etc.

Le silence gardé sur les qualités qui lui manquent, telles que *probité, sobriété, moralité*, suffira à mettre en garde les maîtres chez lesquels il pourra par la suite produire votre certificat — sans qu'il soit nécessaire de faire aucune réserve ou restriction possible. Le domestique doit faire viser son certificat par le commissaire de police du quartier.

Nota : Il faut être très prudent dans les renseignements *verbaux* que l'on fournit sur ses anciens domestiques, car, si ceux-ci peuvent prouver que vos renseignements les ont empêchés de trouver

PROVERBE : **A peine sera bon maître qui n'a été bon serviteur.**

une place, ils ont le droit de vous assigner à fournir la preuve de vos allégations. Si vous ne pouvez faire cette preuve, vous serez condamné à leur payer 5 fr. par jour, tant qu'ils seront sans place. Le meilleur moyen de se dispenser de donner de mauvais renseignements, c'est de répondre « *qu'on n'en donne pas* ».

3° La Malle des Domestiques. — Le maître ne peut retenir la malle de son domestique. Il a le droit de la visiter, en présence de celui-ci. — Le domestique peut exiger que deux témoins ou le commissaire de police assistent à cette visite.

4° Contestations. — Elles sont du ressort du juge de paix. — En cas de vol commis par un domestique, s'adresser au commissaire de police du quartier.

Emploi du temps des Domestiques.

Service de la Bonne à Tout Faire.

DANS UNE MAISON bien tenue, une bonne à tout faire, bien stylée, bien conduite, intelligente, propre et vive, peut, sans un travail exagéré, faire le service que font à peine deux domestiques négligents dans une maison plus grande.

Pour qu'un ménage où il n'y a qu'une bonne soit bien tenu, il faut avant tout que la maîtresse de maison ait l'œil à *tout* et ne se lasse jamais de sa surveillance, s'occupe des plus petits détails, et mette même souvent la *main à la pâte*.

Une femme peut être instruite, bien élevée, recevoir et sortir, s'occuper activement de ses enfants et veiller sans déchoir au confort, à l'économie, à l'ordre et à l'hygiène de la vie de ceux qui l'entourent.

Habituez votre bonne à travailler avec ordre ; pour arriver à ce résultat, accrochez dans votre cuisine un tableau du travail de la semaine, arrangé par vous d'après le modèle ci-après. Cet ordre de la journée ne peut être identique dans tous les ménages. Chacun le modifiera selon ses habitudes et ses convenances.

Matin. — De 7 h. à 8 h. et demie : Faire le premier déjeuner, nettoyer les chaussures. Pendant ce temps, Madame se lève et vient faire les menus de la journée et combiner les achats nécessaires.

8 h. et demie : Faire la salle à manger.

9 h. : Les courses du ménage, seule ou avec Madame.

10 h. : Faire les chambres, tout en surveillant la cuisson du déjeuner, s'il faut le commencer de bonne heure.

Midi : Déjeuner.

1 h. 1/4 : Laver la vaisselle.

5 h. : Préparer le dîner.

Pendant les après-midi de la semaine. — Savonnage du petit linge, des chaussettes et bas de couleur, des flanelles.

Repassage du petit linge, et du linge plat que le blanchisseur de la campagne ne fait que laver.

Le samedi après-midi sera consacré chaque semaine au nettoyage de la cuisine.

Tous les 10 ou 15 jours on fera chaque chambre à fond, ainsi que le salon ; on battra et on brossera les rideaux et les meubles, on essuiera les vitres, les glaces, on brossera les sculptures des meubles.

Les cuivres, l'argenterie, ne doivent pas être négligés, et se feront selon les besoins du service et le temps de la bonne.

Le frotteur fera les parquets, battra les tapis de temps en temps, et la bonne aura soin d'entretenir les parquets avec un chiffon de laine.

Service du Valet de Chambre faisant office de Maître d'Hôtel.

Ici encore les tableaux de service que nous donnons, n'ont rien d'absolu et de définitif.

Chaque jour : Cirer les bottines, préparer les lampes ; faire l'antichambre, les couloirs, la salle à manger, le salon ; réveiller Monsieur, lui porter son courrier et son déjeuner. — Préparer la toilette de Monsieur. — Prendre les ordres de Madame. — Faire le cabinet de travail. — Mettre le couvert. — Préparer le café, selon les ordres, au salon ou au cabinet de travail. — Avoir fait sa toilette avant le déjeuner. — Servir le déjeuner suivant les ordres. — Desservir et mettre en ordre la salle à manger. — Déjeuner. — Nettoyer les verres, tasses et couverts, les ranger. — Faire les couteaux, l'argenterie. — Faire l'office. — Etre en habit pour la réception de Madame. — Mettre le couvert. — Servir le dîner. — Desservir et ranger la salle à manger. — Dîner. — Laver à l'office les verres, tasses et couverts, faire les couteaux, l'argenterie. — Ranger l'office. — Donner à Madame le livre de la dépense.

Lundi : Nettoyer et battre les tapis. — *Mardi :* Brosser et battre les tentures murales. — *Mercredi :* Achever de brosser les tentures et passer la tête de loup aux plafonds et corniches. — *Jeudi :* Faire les carreaux et les glaces. — *Vendredi :* Faire l'argenterie. — *Samedi :* Faire les cuivres. — *Dimanche :* Donner à la femme de chambre le linge sale de la semaine, donner à Madame la liste des objets à commander.

Service de la Femme de Chambre.

Chaque jour : Préparer le cabinet de toilette. — Réveiller Madame, servir son déjeuner et lui donner les menus et les livres de comptes. — Faire le salon avec le valet de chambre. — Habiller Madame. — Faire le cabinet de toilette et préparer la toilette de sortie. — Faire la chambre de Madame. — Déjeuner pendant que Madame déjeune. — Soigner les plantes d'appartement. — Mettre en ordre le salon pour 5 h. — Préparer la toilette de Madame pour le dîner ou la sortie suivant les ordres. — Dîner pendant que Madame dîne. — Préparer pour la nuit la chambre de Madame. — Préparer le cabinet de toilette. — Déshabiller Madame. — Ranger le cabinet de toilette. — Emporter à la lingerie les jupons ou robes qui ont été mis. — Chaque jour, le service fait, se mettre à coudre. — Dans la plupart des maisons, la femme de chambre travaille pour elle après le dîner. —

PROVERBE : **Pas de grand homme pour son valet de chambre.**

(Suivant le jour de la blanchisseuse) *Lundi* matin : Compter les objets pour la blanchisseuse, le teinturier et la blanchisseuse de dentelle ; Après-midi : Recevoir le linge, le compter, le visiter, mettre à part les objets à raccommoder, serrer les autres. — Donner à la cuisinière, au valet de chambre, au cocher, le linge de la semaine. — *Mardi :* Repassage du linge fin de Madame. — Raccommoder le linge. — *Mercredi :* Nettoyer les éponges, les brosses, les cristaux de l'appartement de Madame. — *Jeudi :* Entretien et réparation du linge, vêtements de Madame. — *Vendredi, Samedi :* Nettoyer et remettre en ordre les armoires à linge, robes, parfumerie, etc., de l'appartement de Madame. — *Dimanche :* Se faire donner par les domestiques le linge sale de la semaine.

Service du Cocher.

A PART les soins à donner aux chevaux, leur pansage, le nettoyage journalier des remises et écuries, le service du cocher est irrégulier. — Le nettoyage et la mise en ordre des harnais et des voitures dépendent des heures de sortie. — Prendre les ordres à l'heure fixée.—Aider, suivant les ordres, au service de la table, ou de la porte quand on reçoit. — Remettre, chaque soir, le livre de dépenses à Monsieur. — *Dimanche* soir, porter le linge sale à la femme de chambre. — *Lundi :* Prendre le linge propre pour la semaine.

Règlement. — 1. La nourriture doit être donnée aux chevaux à la même heure et dans la quantité exacte fixée par Monsieur. — 2. Le fumier doit être disposé régulièrement et avec soin. — La place autour doit être tenue propre. Chaque *Samedi* il sera transporté aux dépôts indiqués. — 3. Les voitures doivent être toujours nettoyées avant d'être remisées. — 4. La sellerie doit être toujours tenue en parfait état de propreté. Tous les objets en métal doivent être régulièrement astiqués. Aucun objet ne doit traîner par terre. — 5. Les ordres doivent être transcrits chaque jour sur l'ardoise, afin qu'il n'y ait ni erreur, ni oubli. — 6. Aucune fourniture ne sera faite sans une commande écrite, laquelle servira de pièce justificative aux fournisseurs. La réception de la commande devra être signée par l'un des cochers. — 7. Aucun cheval, avec ou sans voiture, ne doit être sorti sans ordre. — 8. Tout accident relatif aux chevaux et aux voitures doit être signalé à Monsieur — 9. La ferrure des chevaux sera marquée sur un livre spécial avec une page pour chaque cheval.

Service de la Cuisinière.

Lundi: Laver les vitres, les planches, l'intérieur des placards et le carrelage de sa cuisine ; prendre le linge pour la semaine. — *Mardi :* Aller aux Halles. —*Mercredi:* Faire les blancs et les cuivres. — *Jeudi :* Aider le valet de chambre à faire les carreaux et les glaces. — *Vendredi :* Aller aux Halles. *Samedi:* Faire les blancs et les cuivres. — *Dimanche :* Faire la liste des provisions à commander, donner à la femme de chambre le linge sale de la semaine.

Remettre chaque samedi soir le livre de dépenses et les livres des fournisseurs.

Demander chaque dimanche matin : le *linge* pour la semaine, le *vin* pour la semaine, les *provisions* pour la semaine.

ORDRE DU *Service de la Cuisinière* AFFICHÉ DANS LA CUISINE D'UNE MAISON BOURGEOISE DE PARIS

ÉTÉ — *Lever à 6 h.*

Ordre du service DE LA CUISINIÈRE

HIVER — *Lever 6 h. 1/2*

1° Consulter l'ardoise du vestibule;
2° Allumer le calorifère ou la salle de bain suivant les ordres donnés;
3° Faire le premier Déjeuner des Domestiques ;
4 Faire le premier Déjeuner des MAITRES;
5° Ecrire les menus du Déjeuner et du Dîner, qui doivent être soumis à MADAME dès son réveil;
6° Préparer le Déjeuner;
7° Faire son marché;
8° Etre prête à servir à l'heure indiquée sans faire attendre les plats;
9° Ne pas faire attendre le café après le Déjeuner;
10° Déjeuner;
11° Laver vaisselle, tasses, verres et couteaux;
12° Mettre la cuisine en ordre;
13° Préparer le Dîner;
14° Etre prête à le servir à l'heure;
15° Dîner;
16° Laver vaisselle, casseroles, tasses et couteaux;
17° Ranger la cuisine et la vaisselle de cuisine; étendre les torchons et éteindre les feux avant d'aller se coucher.

Comment il convient de se faire Servir.

NOUS NE POUVONS, cela va de soi, indiquer les heures des différents services, qui varient dans chaque maison.

Le repos du Dimanche et les sorties des domestiques doivent être partagés de façon que chaque domestique ait à lui, chaque semaine, une part de temps égale à celle dont ses camarades peuvent disposer.

Nous avons essayé de réunir ici les attributions journalières de chaque serviteur. C'est l'*œil du maître* qui doit en assurer la bonne exécution.

Dans une maison bien tenue, le service prévu et tracé se fait régulièrement et sans à-coup.

La politesse envers les domestiques consiste à ne pas froisser leur amour-propre, à ne pas se moquer devant eux de leurs défauts, à les commander avec la dignité d'un homme bien élevé.

En résumé, en traitant ses serviteurs avec bonté, droiture et fermeté, en leur demandant chaque jour la même quantité de travail, en veillant à ce qu'ils soient nourris convenablement et en raison de la peine qu'ils se donnent, en leur accordant le repos nécessaire, on a toujours chance de s'attacher ses domestiques, ce qui est au fond la façon préférable d'être servi comme on peut le souhaiter.

L'an prochain nous publierons un article sur l'Art de connaître les gens de service d'après leur physionomie, et des vers charmants de Jacques Normand, écrits spécialement pour l'*Almanach*, sous ce titre : *Le Manuel du parfait domestique et le Manuel du parfait cordon bleu.*

PROVERBE : Il n'est pas maître, qui n'ose commander.

LE MANUEL DU PARFAIT DOMESTIQUE (1)

Le « parfait domestique », c'était autrefois, au temps de nos pères, l'être tout de dévouement, de cœur et d'abnégation qui faisait partie intégrante de la famille ; aujourd'hui le « parfait domestique » est tout simplement celui qui fait ponctuellement et rapidement sa besogne. La nature de ses fonctions a changé avec nos mœurs à l'américaine ; c'est ce que M. Jacques Normand nous dit si bien, en sa douce ironie de poète parisien.

I

Chaque matin, discrètement,
Pénétrer dans l'appartement
De monsieur, qui, dévotement,
Pousse un sonore ronflement.

II

Sans bruit, entr'ouvrir le volet,
Et — surtout si le temps est laid —
Laisser, en attentif valet,
Dormir monsieur... tant qu'il lui plaît.

III

Sur un plateau bien apprêté
Apporter la tasse de thé
Tandis que monsieur, entêté,
Se rendort de l'autre côté.

IV

Brosser chaque habit tour à tour,
Avec tendresse, avec amour,
En formant d'humbles souhaits pour
Que monsieur vous les donne un jour.

V

Balayer ensuite ardemment ;
Frotter jusqu'à l'épuisement ;
Épousseter soigneusement...
Et ne casser que rarement.

VI

Aux repas, actif et correct,
Offrir un séduisant aspect,
Et mettre tout son intellect
A découper avec respect.

VII

Que ce soit près, que ce soit loin,
Faire les courses avec soin ;
Courir Paris de coin en coin,
Et s'éreinter s'il est besoin.

VIII

Savoir entretenir le feu ;
Redouter l'ivresse et le jeu ;
Et — dur sacrifice, parbleu ! —
N'écouter aux portes... qu'un peu.

IX

Pour Madame, pour les petits
Se prodiguer en soins gentils ;
Et quand les patrons sont partis
Ne point les nommer... ouistitis !

X

Enfin, du matin jusqu'au soir,
Faisant strictement son devoir,
Chez ses maîtres ne jamais voir
De défauts... et n'en point avoir !

Manuel du Parfait « Cordon Bleu »

I

Cuisinière au teint violet,
Au cou ferme, au buste replet,
Pour être un cordon bleu complet
Suivez ces conseils, s'il vous plaît !

II

Chez Madame, d'un pas menu,
Quand le moment en est venu,
Entrez — et d'un air ingénu
Soumettez-lui votre menu.

III

Le déjeuner ?... Spirituel,
Plus léger que substantiel ;
Évitez — point essentiel ! —
L'œuf sur le plat sempiternel.

IV

Le dîner ?... Chef-d'œuvre accompli
D'après un plan bien établi
Devant lequel eussent pâli
Vatel et Montecuculli.

V

Au marché, sachez acheter,
Comparer, choisir, disputer,
Toujours vous faire respecter
Bien servir... et peu carotter.

VI

Tenez vos comptes couramment,
Vos fourneaux admirablement ;
Soyez propre angéliquement
Et ne volez que... décemment.

VII

En votre cuisine n'ayez
Ni fantassins, ni cavaliers,
Et soyez farouche aux pompiers
Qui brûlent d'amour à vos pieds.

VIII

Des patrons sachez bien les goûts ;
Soignez vos rôtis, vos plats doux ;
Des vins destinés aux ragoûts
Ne prenez que le quart pour vous.

IX

Que, grâce à vous, dans la maison,
La gaîté tienne garnison ;
Que le bonheur, chaque saison,
Y brille en pleine floraison,

X

Et que vos maîtres, gras et sains,
Ignorant les plats assassins,
Méprisant rhubarbe et ricins
Fassent la nique aux médecins.

JACQUES NORMAND.

(1) Reproduction interdite aux journaux n'ayant pas de traité avec la *Société des Gens de Lettres*.

Fig. 719 à 722.

PROVERBE : **On ne peut servir deux maîtres à la fois.**

Le Manuel du parfait domestique, extrait de l'*Almanach Hachette* de 1899

Les politiciens



Homme politique

Le 30e Président des Etats-Unis, Calvin Coolidge (1923-1929)

Cette occupation couvre aussi bien les élus du gouvernement ou des villes, que les simples conseillers municipaux de bourgades rurales. La politique américaine est telle que les élections se succèdent à un rythme effréné.

Les maires des grandes villes jouissent d'une puissance considérable, bien souvent plus importante que celle du gouverneur de l'État. Les représentants et sénateurs bénéficient de beaucoup de respect, en particulier du milieu des affaires, et parfois même chez la population de l'État.

Compétences d'occupation

Bureaucratie, Sciences humaines (Administration et économie), Sciences humaines (Sciences politiques), Bibliothèque, Contacts & ressources, Crédit, Psychologie, Baratin, Négociation, Persuasion

Particularités

Elu : +10% en Contacts & ressources
Energique : +1 en CON
Evasif : compétence Noyer le poisson

Cercles d'influence

Fonctionnaires, Notables, Pègre

Equipement fétiche

Une encyclopédie complète d'ouvrages politiques, qui procure un bonus de 10% en Sciences humaines.

Niveau de vie

Classe moyenne à Riche

Trivia

Les sièges fédéraux sont ceux qui donnent le plus de poids politique. Le nombre de représentants de l'État est proportionnel à sa population, ce qui favorise les États très peuplés, tandis que le Sénat accueille deux membres de chaque État. Les députés sont élus pour deux ans, tandis que les sénateurs le sont pour six. Les sénateurs ont une influence sur le pays bien plus importante que les membres de la Chambre, et être ainsi élu est très souvent une étape obligée pour postuler à l'investiture de son parti à l'élection présidentielle.

Profil type : Homme politique

Caractéristiques & Attributs

APP	15	Prestance	75%
CON	14	Endurance	70%
DEX	11	Agilité	55%
FOR	11	Puissance	55%
TAI	13	Corpulence	65%
EDU	17	Connaissance	85%
INT	15	Intuition	75%
POU	11	Volonté	55%

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Magie	11
Points de Vie	14
Santé Mentale	55

Compétences d'occupation

Baratin	65%
Bibliothèque	60%
Bureaucratie	50%
Contacts & ressources	60%
Crédit	50%
Négociation	50%
Persuasion	70%
Psychologie	55%
Administration et économie	65%
Sciences politiques	65%

Dramatis Personae 

Warren Harding

(1865 – 1923)

Warren Harding naît en 1865 dans l'Ohio. Enfant de deux médecins, il rachète après ses courtes études, à tout juste 19 ans, un journal local dont il est rédacteur pendant les cinq années suivantes.

A l'âge de 24 ans, Harding est sujet à une dépression nerveuse et il passe plusieurs semaines dans un hôpital psychiatrique. Deux ans plus tard, il épouse Florence Kling DeWolfe, mais Harding prête plus d'attention au poker et aux autres femmes qu'à la sienne.

Son influence en tant qu'éditeur de journal lui permet d'être élu au Sénat américain en 1899, puis lieutenant-gouverneur de l'Ohio (1903-1905). Dans les deux cas, on se rappelle plus de ses absences répétées que de ses interventions, et il retourne à une vie normale en 1905.

Il se présente de nouveau au Sénat en 1914 et y restejusqu'en 1921, devenant ainsi le premier sénateur en fonction à être élu président des États-Unis.

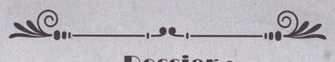
W. Harding n'obtient sa nomination en tant que candidat du parti républicain que grâce aux manœuvres de ses amis. Et ce, en dépit de son passé trouble : dépression et séjours en psychiatrie, relations adultères et goût pour l'alcool durant la Prohibition.

Harding est élu très facilement grâce à un programme basé sur le retour à l'isolationnisme.

L'administration Harding restreint l'immigration et augmente les droits de douane, mais le président se trouve bientôt frappé de plein fouet par le scandale du « Teapot Dome », qui durera plus de deux ans et enverra pour la première fois un membre du gouvernement en prison. Son mandat est marqué par les scandales et les transactions douteuses. Harding lui-même semble parfois préférer le base-ball et le poker à sa fonction.

En 1923, il est victime d'une pneumonie pendant le voyage de retour d'Alaska vers San Francisco et meurt dans sa chambre d'hôtel. Des rumeurs laissent penser qu'il a été empoisonné, mais aucune preuve ne viendra les étayer.

Contacts possibles : Politique, Gotha, Pègre, Monde de la nuit, Santé, Forces de l'ordre, Militaires



Dossier : Choisir son mouvement politique



La politique américaine dans les années 20 voit le retour en force des républicains, provisoirement mis sur la touche par l'élection de Woodrow Wilson en 1912, et par sa réélection en 1916. Ce dernier se distingue par des réformes hardies, que cela soit en matière de politique intérieure ou extérieure. Sous sa direction, l'économie américaine est quasiment nationalisée durant la Grande Guerre.
Toutefois, malgré sa verve, on ne saurait oublier que Wilson a été élu en 1912 en raison de la guerre interne entre deux candidats républicains, et réélu en raison du conflit mondial qui imposait une stabilité politique.
A la fin de la guerre, le pays, lassé de l'interventionnisme démocrate dans les affaires nationales et internationales, se tourne en grande majorité vers le candidat républicain, Harding, qui promet simplement un retour au « laisser-faire » traditionnel, favorisant les milieux affairistes et les personnalités les plus riches du pays, qui alimentent dès lors les marchés boursiers.
D'autre part, la crainte que nourrissent les Américains vis-à-vis des étrangers et des radicaux entraine un retour au fondamentalisme le plus strict. Ce n'est pas un hasard si l'on observe à cette époque un retour en force de groupes tels que le Klu Klux Klan.
Cette atmosphère favorise grandement les affaires du parti républicain, qui domine sans partage la politique américaine jusqu'en 1929.

Républicains

Le parti républicain est partisan du laisser-faire et de la non-intervention de l'État dans l'économie du pays. La prospérité des années 20 semble alors sans limite, et rend la politique pro-financière très attractive. A l'inverse, les républicains n'hésitent pas à intervenir lourdement pour réduire considérablement l'immigration. En outre, le gouvernement ne manque pas de lancer des mesures contre les radicaux supposés représenter un danger pour le pays.
Trois présidents républicains se succèdent durant les années 20 :
Warren G. Harding, dont la présidence est marquée par des scandales retentissants, meurt avant la fin de son office. Il tâche durant son mandat de s'entourer de conseillers chevronnés pour contrebalancer son incompétence notoire. Sa politique se distingue par un retour en arrière après une vague de réformes.
Calvin Coolidge, épargné par les scandales du mandat précédent, permet, grâce à sa réputation sans tache, de redorer le blason républicain en 1924. Malgré son manque de charisme, il reste associé à une période de prospérité sans précédent.
Herbert Hoover, un homme extrêmement brillant, ajoute à la politique républicaine un volet consacré à l'éradication de la pauvreté. Elu en 1928 avec un nombre de votes record, il se heurte, en 1929, à la pire crise financière de l'histoire des États-Unis. Ses idées se montreront inefficaces face à cette épreuve.

Démocrates

Etouffés par la montée en puissance du parti républicain et sa politique libérale, les démocrates constituent dans les années 20 une coalition constituée de conservateurs blancs protestants au sud, et de membres de communautés urbaines issues de l'immigration, bien souvent catholique ou juive, au nord du pays. Incapables d'adopter une position commune sur les sujets brûlants de l'époque (Prohibition, immigration, politique économique), les membres du parti constituent au final des groupuscules épars, la division la plus frappante opposant les « dry », partisans de la Prohibition, aux « wets ». Ce manque de cohésion conduit à des nominations vouées à l'échec lors de élections présidentielles : John Davis en 1924, et Al Smith, premier candidat catholique en 1928.

Socialistes et progressistes

En dépit du climat hostile qui règne à leur encontre, d'autres voix s'élèvent pour proposer une alternative aux deux grands partis. Le parti socialiste parvient à réunir, en 1920, près d'un million de votes, malgré les ravages de la Peur Rouge, qui les associe aux anarchistes et autres communistes, et malgré l'emprisonnement de leur candidat, Eugene Debs, pour activités subversives.
En 1924, un parti se forme autour du sénateur Robert « Fighting Bob » La Follette, emblème du mouvement progressiste. Ce groupe accueille notamment des démocrates ulcérés par la nomination de Davis, considéré comme un républicain (à peine) dissimulé.
Malgré un certain succès populaire (près de cinq millions de votes), le mouvement progressiste reste très minoritaire.

Les élections américaines des années 20

Présidentielle 1920

Candidat	Parti	Votes	% Vote populaire
Warren Harding	Républicain	404	60.4
James Cox	Démocrate	127	34.2
Eugene Debs	Socialiste	0	3.4
P.P. Christensen	Fermier	0	1.0

Présidentielle 1924

Candidat	Parti	Votes	% Vote populaire
Calvin Coolidge	Républicain	382	54.0
John Davis	Démocrate	136	28.8
Robert La Follette	Progressiste	13	16.6

Présidentielle 1928

Candidat	Parti	Votes	% Vote populaire
Herbert Hoover	Républicain	444	58.2
Alfred Smith	Démocrate	87	40.9

Agitateur politique

Les agitateurs organisent des manifestations publiques ou clandestines, et distribuent des pamphlets qui fustigent le système politique américain. La plupart sont des idéalistes pacifiques, mais certains versent dans la violence et le terrorisme.

Trivia
L'IWW (*Industrial Workers of the World*) est le principal syndicat du début du XXème siècle. Fondé en 1905, il atteint son apogée en 1923, où il compte cent mille membres. Basé sur l'unité des travailleurs et l'abolition du salariat, il se gangrène à partir de 1924, suite à des scissions internes, en particulier sur les méthodes à utiliser pour la lutte.



Compétences
Corps à corps (Bagarre), Discrétion, Dissimulation, Persuasion, Pratique artistique (Pamphlet), Sciences humaines (Histoire), Sciences humaines (Sciences politiques), Se cacher, Trouver Objet Caché, Vigilance

Particularités
Anarchiste : compétence Explosifs
Satirique : +10% en Pratique artistique (Pamphlet)
Charismatique : +1 en APP

Cercles d'influence
Anarchistes, Monde du travail, Forces de l'ordre

Equipement fétiche
Une retraite sure, où sont entreposés tous les documents d'opposition, qui procure un bonus de 10% à la compétence Se cacher.

Niveau de vie
Indigent à Aisé

Attaché de presse

L'attaché de presse, également appelé conseiller en communication, est le porte-parole d'un parti ou d'un homme politique auprès des médias. Son poste est de prime importance, car il doit faire le trait d'union entre deux mondes, le politique et le médiatique, foncièrement antagonistes. Sa mission consiste bien souvent à négocier avec les journalistes pour éviter certaines publications, ou au contraire forcer certains sujets.



Compétences
Bureaucratie, Contacts & ressources, Discrétion, Dissimulation, Persuasion, Pratique artistique (Ecriture), Psychologie, Sciences humaines (Histoire), Sciences humaines (Sciences politiques), Trouver Objet Caché

Particularités
Fin : +1 en INT
Immuable : +1 point d'Aplomb
Expérimenté : compétence Egarer les journalistes

Cercles d'influence
Fonctionnaires, Médias, Politique

Equipement fétiche
Un carnet de notes sur lequel sont griffonnés les communiqués de presse urgents, qui procure un bonus de 10% à la compétence Pratique artistique (écriture).

Niveau de vie
Classe moyenne à Aisé

Trivia
La gestion moderne des relations publiques se développa durant la Grande Guerre, avec la création du Comité Américain pour l'Information Publique. L'un des membres du comité, Edward Bernays, est un pionnier en la matière, et l'auteur du premier livre sur le sujet. Il est également à l'origine de la première formation universitaire sur les relations publiques en 1930.

Conseiller

Le conseiller de la personnalité politique est un homme de l'ombre, dont l'opinion publique ne connait pas forcément le nom. Il dirige les campagnes, organise les plannings et s'occupe de régler les problèmes de son employeur, sans forcément en référer à ce dernier.

Trivia

Le rôle de conseiller permet de jouir d'un pouvoir certain, mais ne va pas sans quelques désagréments si le vent vient à tourner. Ainsi, lors du scandale du Teapot Dome, le président Harding lâche ses conseillers, qui ont pris soin de garder leur patron en dehors des transactions douteuses de l'affaire.

Compétences d'occupation

Bureaucratie, Contacts & ressources, Crédit, Discrétion, Persuasion, Psychologie, Sciences humaines (Administration et économie), Sciences humaines (Sciences politiques), Trouver Objet Caché, Vigilance

Particularités

Leader : compétence Diriger une campagne

Analyste : +10% en Sciences humaines (Administration et économie)

Réactif : +1 point d'Aplomb

Cercles d'influence

Notables, Fonctionnaires, Médias

Equipement fétiche

Un coffre-fort contenant un certain nombre d'informations classifiées, qui procurent un bonus de 10% en Contacts & ressources si elles sont utilisées avec à-propos.

Niveau de vie

Classe moyenne à Aisé





Dramatis Personae

Frank Kellogg
(1856 – 1937)

Kellogg nait dans l'État de New York. Il exerce son droit dès 1877, et occupe divers postes dans le Minnesota. Au début des années 1880, Theodore Roosevelt le nomme avocat du ministère public. Il se distingue par le cas *Standart Oil contre les États-Unis*, en 1911, dont le succès le propulse à la tête de l'Association du Barreau Américain en 1912.

Membre du parti républicain, il est élu au Sénat en 1916, et soutient la ratification du traité de Versailles, ce qui lui coûte sa réélection en 1922. Il participe par la suite à diverses conférences internationales, avant de devenir ambassadeur en Grande-Bretagne de 1923 à 1925. Secrétaire d'État de Coolidge entre 1925 et 1929, il finalise le pacte Briand-Kellogg en 1928, pour lequel il obtient nombre de décorations, dont la Légion d'honneur et le prix Nobel de la Paix en 1929.

Contacts possibles : Politique, Globe-trotters, Diplomates, Militaires, Loi

Dossier : les rouages de la politique américaine des années 20

Le gouvernement américain est basé sur une constitution écrite, qui est par ailleurs la plus courte du monde. La constitution américaine consiste en un préambule, composé de sept articles, et des amendements (dix-neuf dans les années 20). A partir de ce document, le système entier a été créé. C'est un document dont l'interprétation a changé au fil du temps, par le biais du système des amendements. Ces derniers, quoique compliqués à intégrer, permettent au peuple américain de procéder à des adaptations.

La constitution a formé trois branches séparées de gouvernement. Chacune d'entre elles possède ses propres pouvoirs et attributions, ainsi que ses domaines de compétence. La constitution permet aussi de mettre en place un système de contre-pouvoir et d'équilibre, qui garantit qu'aucun des trois pouvoirs ne puisse jouir d'un contrôle total.

Le pouvoir législatif

Cette branche comprend le Congrès, qui est à l'origine des lois fédérales. Le Congrès est subdivisé en deux groupes : le Sénat, qui représente les États de la fédération, et la Chambre des représentants, qui représente les citoyens américains. Chaque État fournit le même nombre de sénateurs à la chambre, mais un nombre de représentants proportionnel à sa population.

Le Sénat

Le rôle du Sénat des États-Unis est principalement de voter les lois fédérales. La constitution américaine stipule que l'approbation des deux chambres est nécessaire pour qu'une loi soit ratifiée. Le Sénat exerce aussi un certain nombre de pouvoirs exclusifs, qui lui permettent, entre autres, d'autoriser la ratification de traités par le président, ou de voter la révocation d'un membre de l'exécutif (dont le président) sur mise en accusation de la Chambre des représentants.

Les pouvoirs exclusifs conférés au Sénat sont considérés comme plus conséquents que ceux de la Chambre des représentants. Ses responsabilités sont également plus étendues. Le président des États-Unis ne peut valider de choix important sans l'avis et le consentement du Sénat.



La chambre du Senat

Les sénateurs sont moins nombreux, et élus pour une durée plus longue (six ans) que les membres de la Chambre des représentants. Cette différenciation était voulue par les rédacteurs de la Constitution. Pour eux, la Chambre des représentants, la « chambre du peuple », devait être sensible à l'opinion publique : c'est la « chambre basse ». Le Sénat est, quant à lui, moins soumis aux contraintes du court terme : c'est la « chambre haute ».

La Chambre des représentants

Le rôle de la Chambre est avant tout de voter les lois fédérales. Toutefois, elle détient d'autres prérogatives, comme proposer le vote du budget (le Sénat peut amender ou rejeter ses propositions), élire le président des États-Unis si aucune majorité n'est trouvée par les « grands électeurs », ou voter la mise en accusation d'un haut fonctionnaire du gouvernement, dont le procès se tient par la suite devant le Sénat.

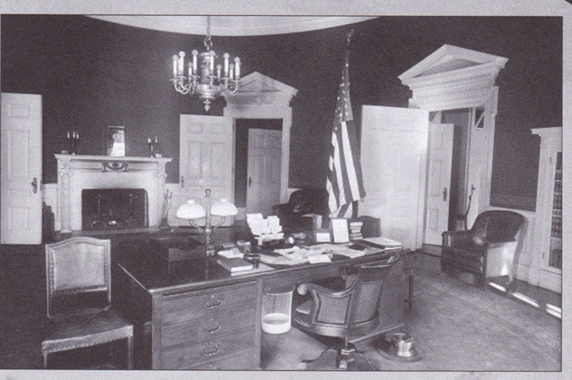
Le pouvoir exécutif

Ce pouvoir est composé du président des États-Unis, qui est chargé de faire appliquer les lois, et du gouvernement. Celui-ci comprend des conseillers personnels et des secrétaires (équivalents aux ministres) chargés d'un département. La bureaucratie politique fait également partie de l'exécutif.

Le président des États-Unis

Le président est le symbole de l'unité de la nation et possède des pouvoirs assez étendus, bien que limités par le système du

Le bureau ovale
de la Maison Blanche en 1927



contre-pouvoir. Le président est le chef de la diplomatie américaine, il négocie les traités (qui doivent être ratifiés par le Sénat) et commande les forces armées. Il a le pouvoir d'engager des troupes dans les conflits et de mobiliser la garde nationale pour des problèmes intérieurs. En outre, il dirige l'administration et nomme les hauts fonctionnaires des États-Unis, avec nécessité, encore une fois, de validation par le Sénat. Enfin, en matière de législation, le président a vocation de proposer des lois. Le droit de veto lui permet de renvoyer un texte de loi vers la Chambre.

Le pouvoir judiciaire

Ce pouvoir est détenu par la Cour suprême et par les cours fédérales. Les juges sont en majorité élus. Leur rôle est d'interpréter et d'appliquer les lois américaines lors de conflits. L'un des grands pouvoirs de la Cour suprême est de déclarer la constitutionalité des lois.

Les juges de la cour suprême en 1923



La Cour suprême

La Cour décide en première instance dans quelques rares cas : affaires impliquant un des États de l'Union, un État ou un diplomate étranger. Pour toutes les autres affaires, elle a une compétence d'appel. Quoi qu'il advienne, ses jugements sont souverains. Elle se cantonne généralement aux affaires les plus importantes, et notamment à décider si les lois des États-Unis, ou celles des différents États, sont conformes à la Constitution, dont elle est l'interprète définitive.

Le Congrès fixe par la loi le nombre des juges siégeant à la Cour suprême : sept à l'origine, neuf depuis 1869, dont un président. Ils sont nommés à vie par le président des États-Unis, avec le consentement du Sénat, et occupent leur fonction aussi longtemps qu'ils le souhaitent. Ils peuvent seulement être destitués après jugement par le Congrès, selon la même procédure de mise en accusation qui s'applique au président des États-Unis, ce qui n'est jamais arrivé à aucun juge de la Cour suprême.

Six principes

La constitution est construite selon six principes :

Souveraineté du peuple : le principe indique que le pouvoir réside entre les mains du peuple, et que le gouvernement se doit d'agir dans l'intérêt de celui-ci. Dans le cas contraire, il doit être dissout.

Limitation du pouvoir : étant donné que le gouvernement détient son pouvoir grâce au peuple, il est limité par le pouvoir qui lui est conféré. Le gouvernement ne peut donc s'accorder lui-même des pouvoirs sans passer par le peuple.

Séparation des pouvoirs : comme évoqué précédemment, le pouvoir est divisé entre trois branches pour s'assurer qu'aucune ne les détienne tous Chacun reste dans son domaine de compétence.

Equilibre des pouvoirs : afin de protéger les citoyens, la constitution offre à chaque pouvoir une possibilité de contrôle sur les deux autres. Le président possède un droit de veto, la Cour suprême peut déclarer certaines lois anticonstitutionnelles, et le Senat peut refuser de ratifier des traités ou des décisions présidentielles.

Constitutionalité : ce pouvoir permet à la Cour suprême de décider si des actes et des lois sont conformes à l'esprit de la constitution.

Fédéralisme : ce principe établit que le pouvoir ne repose pas tout entier entre les mains du gouvernement fédéral, mais que les États bénéficient d'une autonomie en la matière.

L'organisation politique

L'État fédéral aux États-Unis

L'entité fédérale créée par la constitution est l'élément dominant du système gouvernemental américain. Cependant, la population des États est également sujette à un gouvernement national, et à toutes sortes de gouvernements locaux : comtés, municipalités, districts, etc. Ces différentes juridictions s'inscrivent dans la tradition du pays à morceler la politique. Le gouvernement fédéral est issu d'une décision des États, eux-mêmes héritiers des colonies, qui confiaient déjà les tâches politiques à des entités locales. Après la formation de la fédération, les États supplémentaires suivirent généralement le modèle des États fondateurs.

Le gouvernement national aux États-Unis

Les gouvernements des États ont privilège de loi sur leur territoire sur tous les sujets qui ne sont pas réservés au gouvernement fédéral, et qui ne sont pas en contradiction avec la constitution des États-Unis. Parmi leurs attributions, on trouve des domaines variés, allant de l'éducation à la gestion du crime, en passant par certaines pratiques commerciales.

A la différence du gouvernement fédéral, dont les pouvoirs sont entièrement fondés sur la constitution des États-Unis, le gouvernement national possède donc une autonomie d'action importante, seulement encadrée par les limitations susnommées.

Comme le gouvernement fédéral, les gouvernements nationaux reposent sur trois découpages : exécutif, législatif et juridique. Le dirigeant d'un État est le gouverneur, élu par le peuple. Son mandat est de quatre ans. Dans les années 20, il n'y a pas, comme d'ailleurs pour le président, de limite à la réélection.

Excepté le Nebraska, qui a la législature d'une chambre (connue sous le nom de législature unicamérale), tous les États ont une législature bicamérale, avec un sénat et une chambre des représentants, bien que les dénominations puissent changer d'un État à un autre.

Les constitutions des divers États diffèrent dans quelques détails, mais suivent le modèle de la constitution fédérale. Toutefois, les constitutions des États sont généralement plus détaillées.

Le gouvernement local aux États-Unis

Les gouvernements locaux, de façon plus immédiate que le gouvernement fédéral ou que l'État, s'occupent de sujets touchant de près la population. Le gouvernement local gère ainsi la police, les services anti-incendie, les codes sanitaires, les règlements de santé, l'éducation, le transport public et le logement.

Les municipalités sont organisées différemment en fonction des États, mais presque toutes possèdent un conseil central, élu par le peuple, et un cadre dirigeant (le maire). Ce dernier, assisté par divers chefs de service, est en charge de la gestion des affaires de la ville.

Il y a trois types généraux de gouvernement municipal : le maire-conseil, la commission et le conseil-directeur. A partir de ces bases, de nombreuses villes ont élaboré une forme hybride de gouvernement local.

Le maire-conseil

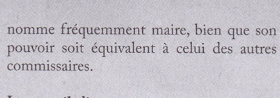
C'est la forme la plus ancienne de gouvernement municipal aux États-Unis et, jusqu'au début du XXème siècle, celle qui a été utilisée dans presque toutes les villes américaines. Sa structure est semblable à celle de l'État et des gouvernements nationaux, avec un maire élu comme chef de la branche exécutive, et un conseil élu qui forme la branche législative. Le maire nomme des chefs des départements et d'autres fonctionnaires, parfois avec l'approbation du conseil. Il possède un droit de veto local, à l'identique du président au niveau fédéral. Il est responsable du budget municipal. Le conseil établit les lois locales, fixe le taux d'imposition sur la propriété, et répartit l'argent parmi les divers départements de ville.

La commission

Cette formule combine le législatif et les fonctions exécutives au sein d'un groupe de fonctionnaires, les commissaires, élus par la ville. Traditionnellement, les membres doivent être au moins trois. Chaque commissaire est en charge d'un ou plusieurs domaines concernant la ville. L'un d'entre eux est appelé président du corps. On le

Les principales caractéristiques du système politique des États-Unis sont :

- La puissance du Sénat, entité supérieure de la législature
- La puissance de la Cour suprême, garante de la constitutionalité
- Le rôle central du président des États-Unis, membre du pouvoir exécutif
- La séparation des pouvoirs entre la législature et le gouvernement exécutif
- La dominance des deux partis principaux



nomme fréquemment maire, bien que son pouvoir soit équivalent à celui des autres commissaires.

Le conseil-directeur

L'administrateur municipal est une réponse à la complexité croissante des problèmes urbains, qui exigent une expertise dans des domaines publics souvent inexistante chez les fonctionnaires élus. La solution a été de confier la plupart des pouvoirs exécutifs, y compris la police et la prestation de services, à un administrateur municipal professionnel qualifié et expérimenté.

Le plan d'administrateur municipal a été adopté par un grand nombre de villes. Dans le cadre de ce plan, un petit conseil élu établit les lois et s'occupe de la politique courante, mais engage un administrateur salarié pour appliquer au mieux ses choix politiques. L'administrateur élabore le budget de la ville et supervise la plupart des départements. Il garde son poste aussi longtemps que le conseil est satisfait de son travail.

Le gouvernement du comté

Le comté est une subdivision de l'État possédant son propre dirigeant. Dans la plupart des comtés des États-Unis, une ville est désignée comme siège du comté, et accueille les locaux administratifs. Dans les petits comtés, des conseils sont nommés par le comté dans son ensemble. Dans les plus grands, on recourt à un système de zones. Le conseil perçoit les impôts pour l'État et le gouvernement local. Il agit peu ou prou suivant le même modèle que le gouvernement d'État.

Les gouvernements locaux aux États-Unis (villes et villages)

Les entités dirigeantes des villes et villages s'occupent des besoins locaux tels que l'entretien et l'illumination des rues, l'approvisionnement en eau, les services de police ou la protection contre les incendies. Ils gèrent également, en collaboration étroite avec le gouvernement de leur État, le système scolaire local.

Le gouvernement est habituellement confié à un conseil ou à un conseil élu, qui peuvent être désignés sous divers termes, parmi lesquels on trouve le conseil de ville, le conseil des surveillants ou le conseil des commissaires. Ce conseil est dirigé par un président désigné par ses membres ou par un maire élu par la population.

Les élections

Le suffrage aux États-Unis (droit de vote)

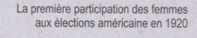
A la fin des années 20, le suffrage est presque universel pour les citoyens de 21 ans et plus (l'abaissement de l'âge minimum pour voter à 18 ans est adopté en 1971). Chacun des quarante-huit États (Alaska et Hawaï ne sont pas encore incorporés à l'Union), ainsi que le district de Columbia, contribuent aux voix électorales pour l'élection du président.

Le droit de vote est parfois restreint en raison d'un passé criminel ou, dans les années 20, par le biais de tests d'alphabétisme ou de revenus destinés à empêcher les populations pauvres (en particulier noires) de voter. Ces restrictions varient considérablement d'un État à l'autre.

Les années 20 marquent un virage important dans la vie politique américaine avec le passage, en août 1920, du 19ème amendement donnant le droit de vote aux femmes.

Culture politique

La plupart des écoles des États-Unis enseignent la déclaration d'indépendance et la constitution pour garantir que chacun connaisse les grands principes idéologiques qui régissent le pays. La politique est donc présente dès le plus jeune âge.


La première participation des femmes aux élections américaine en 1920



Organisation des partis politiques américains

Le système politique américain repose sur une opposition entre deux partis seulement, bien que ceci ne soit pas établi légalement. Les démocrates et les républicains, qui forment deux coalitions, s'opposent lors des élections.
D'autres partis apparaissent régulièrement lors des élections (idéologiques, contestataires), mais n'obtiennent en général que des maigres scores.
Les élections se déroulent à tous les niveaux (local, État, fédération). On trouve nombre de différences entre les États et au sein des États, entre les comtés et les villes.
Les partis politiques américains sont organisés de façon moins formelle que ceux d'autres pays. Les deux partis principaux, républicain et démocrate, n'ont aucune organisation à strictement parler au niveau national qui organise l'adhésion, les activités, ou la ligne politique, bien que certaines filiales le fassent au niveau de l'État. Aux États-Unis, il est possible de devenir membre d'un parti simplement en le mentionnant. Un électeur peut s'enregistrer en tant que membre de l'un ou l'autre des partis et participer à l'élection, mais sa participation n'implique pas pour lui un choix irrévocable. Il pourra très bien voter pour un candidat différent le jour de l'élection venu.
Se présenter comme candidat à une élection implique une identification plus claire à un parti. Toutefois, une grande liberté reste de mise, et il est possible de voir un candidat opposé à la majorité des idées d'un parti se réclamer de celui-ci. Le parti peut choisir d'approuver ou non un candidat, mais au final, le choix revient aux électeurs qui votent lors des primaires. Il est même possible pour un candidat élu de changer complètement d'orientation une fois élu.
Les partis politiques américains ont, de fait, des organes de direction faibles et une idéologie commune limitée. Tout passe par le consensus.
Au niveau fédéral, chacun des deux partis principaux possède un comité national, qui sert de noyau pour centraliser la récolte et l'utilisation de fonds ainsi que les activités de campagne, en particulier lors des campagnes présidentielles. La composition exacte de ces comités est différente pour chaque parti, mais ils accueillent principalement des représentants des États et d'autres personnages importants pour le parti. Toutefois, les comités nationaux n'ont pas la puissance nécessaire pour diriger les activités des différents membres du parti à travers le pays. Les deux partis possèdent également des comités de campagne qui travaillent pour élire des candidats à différents niveaux, en particulier pour les élections au Congrès.
Le président des États-Unis est considéré comme chef de son parti et dirige le comité national. Pour l'opposition, il n'y a pas de leader aussi clairement établi. Chaque candidat à l'élection présidentielle est nommé à la suite de primaires, une élection interne au parti.

Elections présidentielles

Les élections présidentielles se déroulent suivant un suffrage universel indirect. La population procède en premier lieu à un vote désignant des grands électeurs.
Les grands électeurs sont élus État par État et siègent au sein d'un collège électoral. L'objectif pour les candidats est d'obtenir une majorité de votes du collège électoral. Ce système de suffrage indirect est un héritage des pères fondateurs des États-Unis, qui souhaitaient un compromis entre une élection par le Congrès et le suffrage direct. Le nombre de grands électeurs dans chaque État correspond au nombre d'élus dont il dispose au Congrès fédéral, proportionnel à sa population à la Chambre des représentants, tandis qu'il est fixe pour le Sénat (où chaque État compte deux élus). On compte donc 435 représentants pour 96 sénateurs dans les années 20. Dans la majorité des États, le candidat qui obtient le plus de voix remporte la totalité des votes au collège électoral. Les grands électeurs, le plus souvent des élus locaux, se réunissent ensuite dans la capitale de chaque État pour élire le président et le vice-président.
Avec ce système complexe, il est donc possible d'être élu président sans obtenir la majorité absolue des suffrages de la population.

Un partisan du futur président Harding qui vend des badges durant la campagne de 1920



Elections à la Chambre des représentants

Un candidat à un poste de représentant doit être âgé de 25 ans ou plus, posséder la nationalité américaine depuis au moins sept ans, et résider dans l'État où il se présente.
Les élections ont lieu tous les deux ans, les années paires, le même jour que les élections présidentielles si ces dernières ont lieu. Elles suivent les mêmes principes que les élections présidentielles (les primaires, notamment). Les élus le sont pour quatre ans.

Elections sénatoriales

Un candidat à un poste de sénateur doit être âgé de 30 ans ou plus, citoyen américain depuis au moins neuf ans, et résident de l'État dans lequel il se présente.
A l'origine, les sénateurs étaient choisis par les États, mais le 17ème amendement soumet cette élection au vote populaire. Les élus le sont pour six ans, mais un échelonnage fait qu'un tiers du sénat est renouvelé tous les deux ans.

La convention du parti républicain en 1920





Diplomate

George Brinton McClellan Harvey, diplomate américain

Les diplomates sont habituellement nommés par la présidence. Si la plupart d'entre eux sont des ambassadeurs compétents de leur nation à l'étranger, certaines charges sont attribuées pour services rendus et aboutissent à la présence, sur la scène mondiale, d'individus peu versés dans la politique internationale.

Trivia

Grandes dates de la diplomatie internationale dans les années 20

- 1921 : Le traité de Washington : les États-Unis, la France, la Grande-Bretagne et le Japon s'engagent à limiter leur armement, à respecter leurs possessions respectives dans le Pacifique, et à garantir l'indépendance de la Chine.
- 1924 : Le plan Dawes : destiné à gérer les remboursements de guerre de l'Allemagne.
- 1928 : Le pacte Briand-Kellogg : signé par soixante-cinq nations, il condamne le recours à la guerre, sauf en cas d'invasion ennemie sur son sol.
- 1929 : Le plan Young : réduit les dettes allemandes, dans la continuité du plan Dawes (mais non appliqué en raison du crack boursier de 1929).

Compétences d'occupation
Bureaucratie, Contacts & ressources, Crédit, Discrétion, Langue (à choisir), Persuasion, Négociation, Savoir-vivre, Sciences humaines (Sciences politiques), Trouver Objet Caché

Particularités
Digne : +1 en APP
Calme : +1 point d'Aplomb
Mercantile : +10% en Négociation

Cercles d'influence
Fonctionnaires, Militaires, Politique

Equipement fétiche
Un passeport diplomatique, qui procure un bonus de 10% lors de relations avec des officiels.

Niveau de vie
Classe moyenne à Riche

Espion

Très tôt, l'espionnage politique s'est développé. L'espion est chargé d'infiltrer les QG de campagne, de récolter des informations classifiées, voire de fouiller dans la vie privée des hommes politiques pour y trouver des détails croustillants. Inutile d'ajouter que leur carrière s'arrête sitôt leur couverture percée à jour.

Trivia

Dans les années 20, le contre-espionnage est l'apanage du FBI qui, sous la houlette de J. Edgar Hoover, infiltre les réseaux révolutionnaires et communistes. Par ailleurs, les agents du FBI, occasionnellement, sont également employés pour espionner des personnalités politiques célèbres et alimenter la masse d'informations « sensibles » détenues par Hoover.



Compétences d'occupation
Armes à feu (Armes de poing), Athlétisme, Baratin, Corps à corps (bagarre), Discrétion, Dissimulation, Imposture, Sciences humaines (Sciences politiques), Se cacher, Trouver Objet Caché

Particularités
Caméléon : compétence Déguisement
Entraîné : +1 en DEX
Spécialisé : compétence Lire sur les lèvres

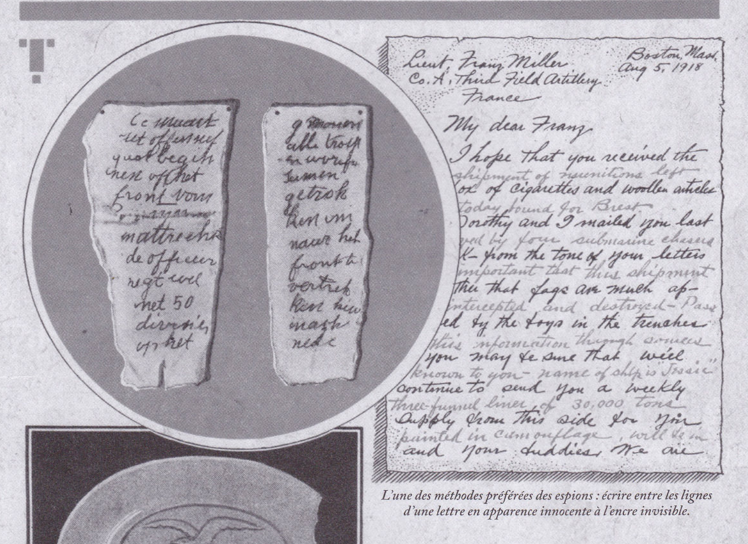
Cercles d'influence
Notables, Militaires, Médias

Equipement fétiche
Un assortiment de faux papiers, qui procure un bonus de 10% en Imposture.

Niveau de vie
Classe moyenne à Riche



Les astuces scientifiques des experts en espionnage



Lieut. Franz Miller — Boston, Mass. Aug 5, 1918
Co. A, Third Field Artillery
France

My dear Franz
I hope that you received the
shipment of munitions left
box of cigarettes and woollen articles
today bound for Brest
Dorothy and I mailed you last
ed by four submarine chasers
k - from the tone of your letters
important that this shipment
ther that fags are much ap-
intercepted and destroyed - Pass
ed by the boys in the trenches
this information through someone
you may be sure that will
known to you - name of ship is "Jessie"
continue to send you a weekly
three-funnel liner of 30,000 tons
supply from this side for your
painted in camouflage, will be in
and your buddies. We are

L'une des méthodes préférées des espions : écrire entre les lignes d'une lettre en apparence innocente à l'encre invisible.

Le savon ci-dessus, quand il est dissout dans l'eau, fournit à un espion allemand une solution d'encre invisible. Dans le cercle au-dessus, des morceaux de tissu cousus à l'intérieur des vêtements d'une femme belge qui transportait ainsi des informations concernant une offensive allemande.

S'il est une chose particulièrement incroyable, c'est l'arsenal d'astuces scientifiques qu'emploient les espions modernes pour exécuter leur dangereux métier sans être repérés. Toutes les ressources de la chimie et de la mécanique, allant de l'encre sympathique à de fantastiques machines à coder, sont mises à profit par l'expert en espionnage, comme nous le découvrirons dans cet article saisissant.

La guerre est finie, mais l'espionnage international continue de plus belle. C'est à présent une forme d'espionnage que le monde n'avait jamais connue. Les espions ne recourent plus simplement à quelques précautions élémentaires, parmi lesquelles l'écriture des messages compromettants au jus de citron, qui permettait à leurs contacts de les lire après avoir exposé la feuille à une source de chaleur. Certains des esprits les plus brillants (et les plus anonymes) du monde scientifique ont mis au point des méthodes si indétectables que la capture d'un espion demande à présent une intelligence de tout premier ordre.

Le souci principal des espions a toujours été la nécessité de communiquer secrètement avec leurs contacts. L'encre sympathique était naturellement la solution la plus évidente, du moins jusqu'à ce que la chimie s'insinue dans l'équation. Durant la Grande Guerre, les encres sympathiques ont atteint un degré de sophistication tel que virtuellement n'importe quel objet, aussi insignifiant qu'il paraisse, pouvait être suspecté d'en être porteur. Au début de la guerre, on utilisait fréquemment certains sels, dont le cobalt ou le ferrocyanure de potassium, comme encres sympathiques. Ces produits pouvaient être transportés par des espions, dissimulés dans des pains de savon, des tubes de dentifrice, etc.



La bouteille de dentifrice liquide à droite aboutit au passage devant le peloton d'exécution d'un espion allemand. Il se révéla contenir une solution d'encore invisible.

D'innombrables sortes d'encres invisibles sont utilisées par les espions, sous une forme poudreuse, liquide ou solide. Ici, l'encre était mélangée à de petites quantités de talc.

Mais cette méthode était trop facile à déceler, et les chimistes allemands ont mis au point des matières chimiques subtiles qui pouvaient être imprimées de façon invisible sur des vêtements, comme les cols de chemise ou les mouchoirs. Quand l'espion avait besoin d'écrire un message, il lui suffisait d'immerger son col dans de l'eau distillée afin de dissoudre les éléments chimiques, et d'utiliser la solution obtenue comme encre.

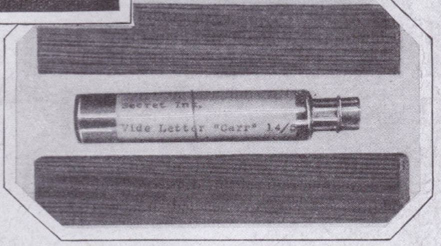
L'une des découvertes les plus remarquables de l'histoire de l'espionnage revient à des scientifiques américains qui ont percé le secret d'une encre invisible allemande, qui s'est avérée ne pas être une encre du tout, mais simplement de l'eau ! Bien entendu, aucune réaction chimique ne pouvait révéler les écritures dissimulées. Par conséquent, le mystère est a été réduit à un simple problème mécanique, qui impliquait les très légères modifications dans les fibres du papier causées par l'eau utilisée pour écrire. Les scientifiques ont réalisé qu'en projetant de la vapeur d'iode sur la feuille, les particules se fixaient dans les fibres modifiées, leur donnant une teinte brunâtre, et révélant ainsi les traces de la pointe du stylo. Les chimistes, en concoctant des encres invisibles, s'efforçaient de les faire ressembler à des objets de tous les jours. Les encres liquides



L'éditeur français d'un journal sur l'apiculture transmettait des renseignements aux Allemands en variant les positions des abeilles sur la couverture du magazine mensuel. Une feuille transparente, divisée en carrés, permettait de décoder le message.



Une tablette de chocolat, évidée grâce à un procédé ingénieux, contenait un message destiné à un espion allemand.



Se faire prendre en possession d'encre invisible est fatal aux espions. C'est pourquoi ces contenants en bois creux sont utilisés pour la dissimuler. Les encres sont souvent présentées sous une forme déguisée, comme des bains de bouche, du dentifrice ou d'autres produits usuels, le tout enrichi de parfums.

étaient ainsi transportées sous forme de parfum, de bain de bouche ou de dentifrice, et une analyse très complexe était nécessaire pour révéler ce qu'ils étaient vraiment. En fait, les tests ordinaires échouaient le plus souvent à déterminer les éléments chimiques, ces derniers se trouvant en quantités minimes. Dans certains cas, une analyse spectroscopique pouvait révéler la présence d'argent ou d'éléments similaires.

Un autre triomphe peut être accordé à des chimistes américains qui, dans les derniers temps de la guerre, ont réussi à mettre au point un réactif universel susceptible de développer des encres invisibles dans n'importe quelle condition. Le secret de cette formule a été si bien gardé qu'aucun document sur sa nature n'a abouti entre des mains autres que celles des chimistes qui l'ont découverte. On réalise aisément son importance vitale dans la protection du pays contre les activités d'agents ennemis. Les chimistes, quant à eux, n'ont reçu aucune médaille, ni même aucun honneur en dehors de leur petit cercle scientifique. La découverte scientifique est sa propre récompense en matière d'espionnage.

Des espions célèbres, telle Mata-Hari, la danseuse qui a été exécutée par les Français, et « Mlle Docteur », l'espionne à la solde des Allemands, à présent une droguée retirée en Suisse, ont maintes fois utilisé des encres invisibles. La plupart, toutefois, ne connaissaient rien des éléments chimiques qu'ils utilisaient.

Durant la guerre, les Français s'inquiétaient grandement de fuites d'informations, et leurs soupçons se sont dirigés vers une femme qui recevait fréquemment des colis de Suisse contenant des œufs. Une enquête sur sa correspondance n'a pas révélé l'utilisation d'une encre sympathique, et son innocence semblait réelle. Du moins jusqu'à ce qu'un chimiste français entre en possession d'un lot d'œufs qu'il a trempés dans une



Cette pièce de monnaie, creusée et recollée, transportait un message.



Un espion allemand célèbre utilisait la couverture de ce catalogue pour transmettre des informations suivant un code prédéfini. Toutes les photos par autorisation du Musée Imperial de la Guerre.

Des bas ordinaires. Mais quand ces derniers sont trempés dans l'eau, les taches sombres que l'on observe révèlent un secret dissimulé par un espion appréhendé.

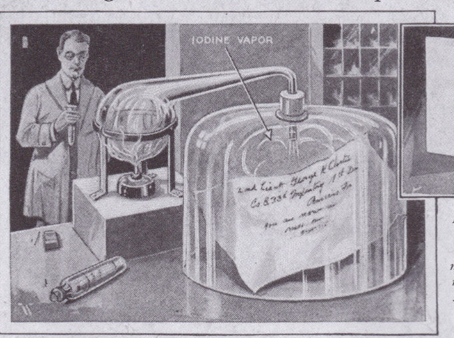
solution de noix de gale, qui a révélé les écritures sur les coquilles.

Même les messages diplomatiques les plus soigneusement protégés ne sont pas à l'abri de l'attention des espions. Ces derniers, grâce à leur ingéniosité, utilisent toutes les ressources mécaniques à leur disposition pour envoyer des messages après avoir ouvert les sceaux sans que quiconque ne s'en rende compte. La méthode usuelle qui consiste à exposer l'enveloppe à de la vapeur est toujours d'actualité, mais le remplacement d'un sceau diplomatique nécessite un tout autre talent. Voici comment procéder :

Dans le cas d'un sceau de petite taille, une fine feuille de plomb, couverte avec du caoutchouc, est apposée sur le sceau grâce à une presse. Ceci forme un moule de métal qui reproduit parfaitement le sceau quand on verse de la cire dedans. Pour reproduire un sceau de plus grande taille, on le saupoudre d'abord de craie et d'un morceau de gutta-percha (une gomme issue du latex), avant de le chauffer à l'aide d'un récipient d'eau bouillante, que l'on presse doucement dessus. En refroidissant, le latex forme une première empreinte. Grâce à l'utilisation de graphite dans un bain électrolytique, un moule de cuivre est obtenu. En remplissant ce moule de cire, on obtient une parfaite réplique du sceau original.

La science et le génie inventif ont également joué un grand rôle dans la confection et le percement de codes et de chiffres utilisés dans les transmissions d'informations diplomatiques ou confidentielles. Certaines méthodes utilisent des principes mécaniques, comme le « disque de chiffrage », sur lequel les lettres de l'alphabet sont placées sur les bords du disque, associées à une série de nombres. Le message final apparait

Des messages écrits à l'eau rendus visibles par la méthode expliquée ci-dessous.



Les espions utilisent parfois des cartes postales, décollées puis de nouveau réunies, une fois un message inséré. Une forme plus ingénieuse de message secret consiste en une écriture à l'eau, le message étant ensuite rendu visible par l'utilisation de vapeur d'iode, qui fait apparaitre les fibres modifiées par le traçage.

donc comme une série de nombres mélangés suivant une logique prédéfinie. La « grille » de déchiffrage est, de même, purement mécanique. Des lettres mélangées, régulièrement espacées sur une feuille, rendent le message lisible quand la grille est placée dessus. Cette dernière est une simple feuille de papier dans laquelle ont été aménagés des trous à intervalles réguliers, juste assez grands pour laisser apparaitre une lettre. De cette façon, seules les lettres qui constituent le message peuvent être lues, celles inutiles étant cachées par la grille.

Une astuce dans la lignée de l'utilisation d'une grille a été mise au point par un espion allemand, qui publia un journal en français sur les abeilles. La couverture était le dessin d'une ruche, avec une dizaine d'abeilles voletant en arrière-plan. En apparence, cette couverture était tout à fait inoffensive, mais les autorités se méfièrent de l'éditeur et examinèrent le magazine avec une grande attention. Ils réalisèrent que les abeilles de la couverture étaient représentées chaque mois dans une position différente. Après interrogatoire, l'espion avoua finalement que c'était là sa méthode de cryptage. Ses destinataires, en recevant le magazine, en découpaient la couverture en carrés. Si une abeille apparaissait dans le premier carré, par exemple, cela signifiait que les troupes avançaient. Si c'était dans le deuxième carré, cela indiquait que le secteur concerné était celui de Verdun, etc.

Quasiment tous les chiffres et codes peuvent être résolus par l'intelligence humaine. Les laboratoires de l'entreprise de téléphone Bell ont mis au point une machine qui encode automatiquement un message en écrivant directement dessus, comme sur une machine à écrire ordinaire. Toutefois, quand le message est envoyé, les lettres sont mélangées. Une machine similaire permet au destinataire de les remettre en bon ordre. Les modifications sur cette machine permettent d'encoder des messages en évitant les séquences de lettres, sans lesquelles il est impossible de percer le code. La science a donc permis de résoudre un problème épineux : envoyer des messages dans le secret absolu.

Comment les experts parviennent-ils à déchiffrer le plus de codes secrets ? Par les mathématiques ! Les formules mathématiques révèlent la présence de certaines combinaisons de lettres qui reviennent avec une fréquence donnée, et l'analyse parvient alors à casser le code, en indiquant en avance en quelle langue le message est inscrit.

Si cette dernière assertion vous parait farfelue, considérez qu'un message contenant quelques lettres K et aucun Q ne peut pas être écrit en espagnol, car il n'y a pas de K dans l'alphabet espagnol, mais que la lettre Q est utilisée. Chaque langue possède ses propres fréquences de lettres, qui indiquent à quel rythme elles apparaissent dans un message classique. La lettre E, par exemple, est la plus utilisée en anglais. D'innombrables indices de cette nature, traqués par d'infatigables mathématiciens, parviennent invariablement à percer le secret des chiffres. Et c'est ainsi que la science, qui permet aux espions de garder leurs secrets, permet également à ceux qui les traquent de leur arracher tout de même !

Article extrait de *Modern Mechanics*, octobre 1931



A voir

Mademoiselle Docteur

1936 • 1h55 • De Georg Pabst, avec Dita Parlo et Pierre Fesnay

L'histoire vraie d'une espionne allemande durant la guerre.

LE CHIFFRE DIPLOMATIQUE

De tous temps, les hommes d'État, les diplomates, les généraux, les sociétés secrètes, les polices ont employé pour leurs correspondances secrètes un langage conventionnel. Ce langage spécial ou cryptographie consiste à se servir pour correspondre, des caractères ordinaires, chiffres ou lettres, en leur donnant une signification nouvelle et convenue d'avance.

La clef d'un chiffre.

La *clef d'un chiffre* est l'alphabet dont on est convenu. Le chiffre à *simple clef* est celui dans lequel on se sert toujours du même alphabet. Le chiffre à *double clef*, celui où l'on change l'alphabet à chaque mot.

On se sert en outre de « *nulles* », syllabes ou phrases insignifiantes que l'on mêle aux caractères significatifs. La grille est un carton irrégulièrement découpé à jour qui, placé convenablement sur les dépêches, ne laisse paraître que les caractères nécessaires.

Les diplomates utilisent plusieurs systèmes Les chiffreurs ont aussi à leur disposition des dictionnaires spéciaux.

Le chiffre des Comités secrets.

La correspondance secrète découragea souvent et longtemps les patientes recherches des déchiffreurs.

Ce chiffre si mystérieux dont se servaient les conspirateurs était pourtant basé sur une méthode, en usage également dans les milieux diplomatiques, relativement simple : *la méthode* dite *de transposition* et dont voici un exemple :

Supposons que le message suivant doive être transmis : *Je serai demain matin à Petrograd. Stéphane.* L'on enverra ceci : AINMNTASTRGDHNEPEAEAIDIMSRAEJEEROPAT, cryptogramme parfaitement inintelligible pour le non initié. Voyons comment il a été obtenu.

La connaissance du mot, la clef est évidemment indispensable au destinataire. Construisons donc une sorte de table de Pythagore renfermant, en hauteur et en largeur, un nombre de cases égal au nombre de lettres composant le mot-clef. Pour le message qui nous occupe, ce mot est *Kouban*, nom d'une province de la Russie. Inscrivons, à l'extérieur de la table de Pythagore, les lettres qui le composent. Ces lettres seront numérotées dans l'ordre du rang qu'elles occupent dans l'énoncé de l'alphabet.

Ainsi dans le mot *Kouban*, la lettre *a* sera numérotée 1, la lettre *b*, 2, la lettre *k*, 3, la lettre *n*, 4, la lettre *o*, 5, la lettre *u*, 6.

Pour obtenir le cryptogramme, les lettres du message à transmettre seront inscrites sur les lignes horizontales dans l'ordre des chiffres 1, 2, 3, 4, 5, 6, placés verticalement. Sur chaque ligne les lettres du message seront réparties suivant l'ordre donné par les chiffres 1, 2, 3, 4, 5, 6, placés horizontalement en tête du tableau constructeur.

	K 3	*O* 5	*U* 6	*B* 2	*A* 1	*N* 4
K 3	A	I	N	M	N	T
O 5	A	S	T	R	G	D
U 6	H	N	E	P	E	A
B 2	E	A	I	D	I	M
A 1	S	R	A	E	J	E
N 4	E	R	O	P	A	T

Pour rétablir le message en clair, il s'agira simplement à l'arrivée, grâce au mot clef *Kouban* de dresser le tableau de construction comme il a été dit plus haut et de classer les lettres dans leur ordre régulier au moyen des chiffres verticaux et horizontaux. Exemple :

			1	2	3	4	5	6
1re ligne horizontale	A	1	J	E	S	E	R	A
2e — —	B	2	I	D	E	M	A	I
3e — —	K	3	N	M	A	T	I	N
4e — —	N	4	A	P	E	T	R	O
5e — —	O	5	G	R	A	D	S	T
6e — —	U	6	E	P	H	A	N	E

Les divers systèmes.

Il en existe un grand nombre : la méthode de *César* qui pour correspondre avec ses généraux, remplaçait les lettres d'une missive réelle par d'autres lettres convenues d'avance, employant par exemple la lettre D pour A, la lettre E pour B et ainsi de suite.

Le système *Gronsfeld* qui écrit la correspondance à la manière ordinaire avec un nombre qui se répète sans cesse et successivement sur toute la suite de la correspondance, ou compte, à partir de chacune des lettres prises dans un alphabet ordinaire, autant de lettres que le chiffre au-dessus de ces premières indique d'unités ; la dernière, ainsi comptée, sera celle qui devra être substituée pour la correspondance secrète.

La méthode *Japonaise* qui place les mots suivant des lignes verticales. On lit les lettres en descendant pour la première ligne, en montant pour la seconde, etc.

Citons la *méthode de Scott* où un chiffre romain précédant une lettre indique le chiffre de la clef sous lequel il faut chercher la lettre véritable.

Sous la Révolution et sous l'Empire, l'écriture secrète joua un rôle important. Le 18 octobre 1812, Napoléon Ier écrit : « Ayez soin de donner au duc de Trévise mon chiffre, afin que la correspondance soit libre et sûre ». En 1813, le général Jomini, chef d'état-major de Ney, passa à l'ennemi et livra notre chiffre à l'état-major russe.

Mais il faut se dire qu'il n'est pas de chiffre que les déchiffreurs de profession ne parviennent à découvrir.

PROVERBE : Secret de deux, secret gardé; secret de trois, secret perdu.

TÉLÉGRAPHIE

PETIT VOCABULAIRE ABRÉVIATIF, CHIFFRÉ
de Correspondance Économique et Secrète.

NOUS avons composé ce vocabulaire pour faciliter la correspondance économique ou secrète. Dans les pays qui refusent les dépêches chiffrées, on pourra se servir des mots conventionnels, placés en face de chiffres, suivis de leur signification. L'usage en est facile. EXEMPLE : M. X... à Paris, correspondant avec Mme X... à Saint-Pétersbourg, lui télégraphie : **62**, — ou le mot : LIVRÉ. Mme X... cherche dans le vocabulaire de notre *Almanach* la signification du nº 62 ou celle du mot LIVRÉ, et apprend que son mari lui annonce qu'elle « *recevra par le courrier une importante communication en poste restante* », sans qu'on puisse voir dans ce télégramme autre chose qu'un ordre de commerce. — *Nous avons laissé quelques lignes en blanc afin que nos lecteurs puissent écrire des phrases convenues entre eux en face d'un chiffre ou d'un mot également convenu dont ils auront seuls la clef.*

Mots ou chiffres à télégraphier et Phrases correspondantes

Printemps. **1.** Arrivé à bon port. Je vais bien. Resterai quelques jours sans écrire, ne vous inquiétez pas. Amitiés.
Été........ **2.** Revenez immédiatement. Votre présence est absolument nécessaire.
Automne... **3.** Je suis malade et je ne sais quand je pourrai partir d'ici.
Hiver...... **4.** Je vous ai écrit et vous ne m'avez pas répondu. — Où en est l'affaire?
Jeune..... **5.** Prenez des informations. Allez à tous les renseignements.
Vieux...... **6.** Tout va mal. Je suis bien ennuyé. Ecrivez-moi.
Soleil...... **7.** Les enfants (ou l'enfant) et moi allons bien. Tout le monde se porte bien à la maison. Attendons lettre avec impatience. Amitié de tous.
Assemblée . **8.** Je pars (*indiquer le jour ou la date*). (Ex. : **8-10** = Je pars le 10.)
Pêche...... **9.** Je m'embarque aujourd'hui à ... heures, sur (*indiquer le nom du bateau*).
Débit...... **10.** Je pars par le train nº (*indiquer le nº*). Consultez l'*Indicateur* pour l'heure de mon arrivée.
Agio...... **11.** Je serai à ... (*indiquer le lieu, la date et l'heure*).
Audience... **12.** Je crois utile de reculer mon départ jusqu'au (*indiquer la date*).
Merci...... **13.** Les recherches ont été infructueuses.
Dot........ **14.** Fixez la date de mon retour.
Payé....... **15.** Je reviens aujourd'hui à ... (*indiquer l'heure*).
Kilog...... **16.** Attendez-moi à... (*indiquer l'heure*).
Carats..... **17.** Préparez tout pour mon retour, je reviens le ... (*indiquer la date*).
Mètres..... **18.** Venir m'attendre à la gare à ... (*indiquer l'heure*).
Cérémonie . **19.** Matin.
Fête....... **20.** Soir.
Alcools.... **21.** Avant-dîner.
Café....... **22.** Après-dîner.
Février.... **23.** Je m'arrêterai à ... (*indiquer le lieu*)... le ... (*indiquer le quantième*) et j'irai vous voir.
Mars...... **24.** Vous recevrez des instructions détaillées par lettre.
Avril...... **25.** Je serai à la gare de votre ville le ... (*indiquer le jour*) à ... (*indiquer l'heure*).
Mieux..... **26.** Veuillez retenir pour moi une chambre à ... (*indiquer l'hôtel*).
Degrés..... **27.** Partez tout de suite, vous n'êtes pas en sûreté.
Mai....... **28.** Venez me voir à l'hôtel de... (*l'indiquer*) à ... (*indiquer l'heure*).
Or........ **29.** Méfiez-vous. Prenez vos précautions et toutes vos mesures.
Argent.... **30.** Dans une mauvaise position.
Bronze.... **31.** Dans une bonne position.
Facture.... **32.** Je passerai chez vous le ... (*indiquer l'heure*).
Juin...... **33.** Ecrivez-moi sans faute, à ... (*indiquer le lieu*) le ... (*indiquer la date*).
Fait....... **34.** Je vous ai écrit poste restante à ... (*indiquer le lieu*).
Placé...... **35.** Allez de l'avant.
Né........ **36.** Je vous ai expédié le colis demandé à... (*indiquer le lieu*).
Juillet.... **37.** Retenez une voiture pour ... (*indiquer l'heure et le lieu*).
Août...... **38.** Faites préparer à dîner pour ... (*indiquer l'heure*), pour ... (*indiquer par un second chiffre le nombre de personnes*).
Septembre.. **39.** Sur la piste. Bon espoir.
Octobre.... **40.** Ecrivez-moi immédiatement poste restante à ... (*indiquer le lieu*).
Accepté.... **41.** Informez-moi par télégramme.
Gagné..... **42.** Obtenez une réduction.
Perdu...... **43.** Répondez aujourd'hui même à ma lettre du ... (*indiquer la date*).
Baisse..... **44.** Envoyez-moi ici, en un chèque, poste restante, une somme de francs... (*indiquer la somme*).
Hausse.... **45.** Envoyez-moi ici, en un mandat, poste restante, une somme de francs... (*indiquer la somme*).
Terme..... **46.** Envoyez-moi ici, télégraphiquement, la somme de francs ... (*indiquer le chiffre*).
Offre...... **47.** Je vous envoie aujourd'hui francs ... (*indiquer la somme*).
Rue...... **48.** Je vous prie de m'envoyer mes lettres, poste restante, à ... (*indiquer l'endroit*).
Quai...... **49.** Depuis plusieurs jours on ne l'a pas aperçu, on le croit en fuite. Ses bureaux vont être fermés. Envoyez-moi immédiatement vos instructions.
Pointure... **50.** Faites avant le ... (*indiquer le quantième*) les commissions dont je vous ai chargé.
Feu....... **51.** Il est à toute extrémité.
Drap...... **52.** Il est mort hier.
Absent.... **53.** Il est mort la nuit dernière.
Élu....... **54.** Il est mort ce matin.
Jugé...... **55.** Aujourd'hui on a trouvé mort ... (*indiquer le nom*).
Repos..... **56.** (*Indiquer le nom*) s'est tué.
Majorité... **57.** Faut-il y aller? Que dois-je dire? Conseillez-moi.
Minorité... **58.** Heureuse délivrance. Mère et enfant se portent bien. Toutes nos amitiés.
Total...... **59.** Dois-je vous attendre le ... (*indiquer la date*).
Série...... **60.** Envoyez vos ordres le ...
Dividende.. **61.** Venez immédiatement à ... (*indiquer l'endroit*).
Livré...... **62.** Vous recevrez par le courrier une importante communication, poste restante.
Poids...... **63.** Je vous attendrai chez moi, ce soir, à... (*indiquer l'heure*).
Prix....... **64.** Venez dîner chez moi ce soir à... (*indiquer l'heure*).
Cuivre..... **65.** J'irai dîner sans façon chez vous ce soir à ... (*indiquer l'heure*).
Zinc....... **66.** Annoncez ma visite. J'irai demain à ... (*indiquer l'heure*).
Soirée..... **67.** J'irai vous voir chez vous à... (*indiquer l'heure*).
Longueur.. **68.** Je vous rencontrerai à la promenade à... heures.

Mots ou Chiffres. — Phrases à composer pour avoir seul la clef de sa correspondance.

PROVERBE : Qui a tout en même lieu, l'a dans le feu.

Abréviations et codes télégraphiques usuels, extrait de l'*Almanach Hachette* de 1897

Les journalistes

La seule écriture valable, c'est celle qu'on invente…
C'est ça qui rend les choses réelles
Ernest Hemingway



Magnat de la presse

W. R. Hearst et sa femme en 1923

Le magnat de la presse se signale par sa participation, majoritaire ou non, dans un grand nombre de journaux. Bien souvent, la presse qu'il contrôle est habilement manipulée pour servir sa propre image et ses propres intérêts, au mépris de la véracité des faits. Mais il reste quelques idéalistes.

Trivia
Les années 20 voient l'émergence, sous l'influence de certains magnats de la presse tel Hearst, d'un journalisme dit « jazz », centré sur les personnalités et le sensationnel plus que sur la véracité des événements. Quant aux véritables journaux d'investigation, la plupart font face à de grandes difficultés économiques.

Compétences d'occupation
Bibliothèque, Contacts & ressources, Crédit, Culture artistique (Ecriture), Ecouter, Négociation, Persuasion, Psychologie, Sciences humaines (Administration et économie), Sciences humaines (Histoire)

Particularités
Idéaliste : +10% en Culture artistique (Ecriture)
Ecrasant : compétence Stratégies financières
Classieux : +1 en EDU

Cercles d'influence
Business, Gotha, Medias

Equipement fétiche
Un bureau d'affaires abondamment doté de fiches de contacts, qui procure un bonus de 10% en Contacts & ressources.

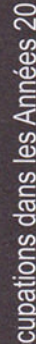
Niveau de vie
Classe moyenne à Riche

A voir



Citizen Kane
1941 • 1h59 • D'Orson Welles, avec Orson Welles et Joseph Cotten

La vie d'un magnat de la presse très fortement inspirée de celle de William Hearst.





Dramatis Personae



William Randolph Hearst
(1863 – 1951)

Fils unique et gâté du magnat des mines et sénateur George Hearst, William Hearst est exclu de Harvard pour son mauvais esprit et ses frasques des plus douteuses. Il convainc son père de lui confier la direction du journal l'*Examiner*, qu'il transforme en tribune. Par le biais de son *New York Journal*, il déclenche une guerre entre les États-Unis et l'Espagne pour augmenter les tirages, et est même suspecté d'être à l'origine de l'assassinat du président McKinley. Hearst est le fondateur des journaux modernes des grandes agglomérations, incitant ses reporters à créer eux-mêmes l'événement si ce dernier tardait à survenir. Hearst est élu député de New York en 1903, mais échoue à devenir gouverneur ou maire.
Derrière son personnage de patron de presse se cache toutefois un homme à la timidité maladive, qui vit dans sa demeure californienne de San Simeon. Dépensier, amateur de toutes sortes d'art, il fait office de mécène pour nombre d'entreprises d'exploration.

Contacts possibles : Gotha, Cinéma, Politique, Notables, Explorateurs, Universitaires, Presse, Artistes

Chroniqueur

Le chroniqueur est un journaliste de la presse écrite, dont le principal travail est d'élaborer des articles dans son domaine de spécialité. La cadence avec laquelle il doit livrer ses articles le condamne bien souvent à un travail d'investigation assez superficiel et à des sujets consensuels. Certains d'entre eux, toutefois, sont de véritables célébrités, dont les chroniques sont attendues avec impatience par un lectorat fidèle.

Compétences d'occupation

Baratin, Bibliothèque, Contacts & ressources, Culture artistique (écriture), Ecouter, Interroger*, Négociation, Pratique artistique (Ecriture), Psychologie, Sciences humaines (Histoire)

Particularités

Spécialisé : compétence Connaissance (un milieu lié au domaine : sport, mondain, économie, etc.)
Talentueux : +10% en Pratique artistique (Ecriture)
Inspiré : +1 en INT

Cercles d'influence

Un milieu lié à la spécialité (Gotha, Sport, Loi, Culturel), Médias, Pègre

Equipement fétiche

Un référentiel précis d'ouvrages fondamentaux qui procure un bonus de 10% en Bibliothèque.

Niveau de vie

Classe moyenne à Aisé

Trivia
Le format tabloïd s'impose dans les années 20, avec son lot de scandales liés au sexe ou à la violence (et si possible aux deux). Parmi les plus connus de ces journaux, on trouve le *New York Daily Mirror*, le *New York Daily News* et le *New York Evening Graphic*, surnommé le *Porno-Graphic*.



La carte de presse



Une carte de presse confère des privilèges aux journalistes qui la détiennent. Certaines possèdent un statut légal, d'autres indiquent simplement l'appartenance du reporter à sa profession.

La carte de presse peut permettre, dans certains pays, de franchir les limites habituellement réservées aux forces de l'ordre et d'intervention. Un journaliste pourra ainsi se voir autorisé à franchir un cordon de police, une zone de sécurité en cas d'incendie, voire à accéder à une scène de crime sous scellé. Cet avantage est habituellement réservé aux journalistes d'actualité, et même ces derniers doivent parfois attendre plusieurs mois avant de gagner la confiance des forces de police et accéder véritablement aux informations de premier ordre.

La carte de presse permet également aux journalistes d'ignorer un certain nombre de restrictions en matière de parking, voire de limitation de vitesse. Cela reste toutefois à l'appréciation des agents de la force publique.
Enfin, la carte de presse permet un accès privilégié aux événements publics, qu'ils soient politiques, artistiques ou sportifs, voire privés, comme les soirées du gratin mondain. Là encore, la spécialité du reporter sera déterminante : il sera difficile à un journaliste mondain d'obtenir des places gratuites pour le match des Yankees, mais il sera sans doute admis plus facilement qu'un chroniqueur politique à la soirée en vogue organisée par Louise Brooks.

Aux États-Unis, les journalistes américains ne possèdent pas de carte de presse nationale.
Des cartes particulières sont établies par la police de l'État, voire même du comté ou de la ville. Ainsi, le reporter d'un canard local se verra sans doute attribuer une carte limitée à son comté. Hors de sa « juridiction », le journaliste devra avant tout faire appel à sa débrouillardise.

Dans les années 20, on voit apparaitre la Fédération Internationale des Journalistes (FIJ). Créée à Paris en 1926, elle est vouée à la solidarité et à la protection des journalistes dans le monde. Elle est à l'origine de la Carte de Presse Internationale. Cette dernière peut se révéler utile à l'international si un journaliste se trouve pris dans un conflit armé. Là encore, cela dépend essentiellement des interlocuteurs…
Elle donne également accès à nombre de ressources locales (bibliothèques, archives, etc.).

Sigma Delta Chi
Celle qui deviendra la Société des Journalistes Professionnels (SPJ) est fondée en 1909 à l'université DePauw, à Greencastle, dans l'Indiana. C'est au départ une fraternité journalistique connue sous le nom de Sigma Delta Chi. En 1916, elle devient une fraternité professionnelle, et comprend au début des années 20 des chapitres à Milwaukee, Seattle, Détroit, Des Moines et Chicago. En 1926, la fraternité adopte le premier code d'éthique et en 1928, elle inaugure son premier bureau national à Chicago.
Sigma Delta Chi est ce qui se rapproche le plus, aux États-Unis, de la FIJ. Son but est de défendre le premier amendement et la liberté de la presse.



Animateur radio

Rudolph Valentino animant une émission de Radio en 1923

La radio est le média nouveau des années 20. Sa popularité exponentielle va de pair avec la multiplication des stations et l'apparition des animateurs-stars.

Compétences d'occupation
Baratin, Culture artistique (Musique), Ecouter, Imposture, Interroger, Langue maternelle, Persuasion, Pratique artistique (Envolées verbales), Psychologie, Séduction*

Particularités
Magnétique : compétence Captiver l'auditoire
Star : +1 en APP
Polémique : +10% en Interroger

Cercles d'influence
Monde du travail, Business, Medias

Equipement fétiche
Un poste de diffusion, qui procure un bonus de 10% en Pratique artistique (Envolées verbales).

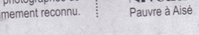
Niveau de vie
Pauvre à Riche

Trivia
La radio devient extrêmement populaire en très peu de temps. En deux décennies, plus de quarante millions de radios sont fabriquées aux États-Unis, plus d'une par ménage. Plus que tout autre média, la radio crée un lien entre les Américains et donne naissance à des icônes nationales.

Photographe de presse

Les photographes de presse sont également journalistes, et écrivent bien souvent les textes qu'illustrent leurs photographies. Parallèlement, l'irruption des actualités filmées au cinéma dans les années 20 popularise l'utilisation de caméras dans un but journalistique.

Trivia
La technologie en matière de photographie change drastiquement au début du siècle, et les années 20 permettent l'accès aux photographies à but d'information au plus grand nombre. Des appareils maniables et peu encombrants, comme le Leica 35mm, facilitent grandement le travail des photographes de presse, dont le labeur devient unanimement reconnu.



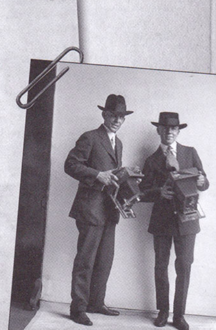
Compétences d'occupation
Athlétisme, Bricolage, Culture artistique (Photographie), Discrétion, Dissimulation, Imposture, Photographie, Sciences formelles (Chimie), Se cacher, Trouver Objet Caché

Particularités
Fantôme : +10% en Discrétion
Expert : compétence Analyser un cliché
Lutteur : +1 en FOR

Cercles d'influence
Culturel, Forces de l'ordre, Médias

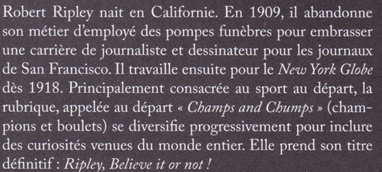
Equipement fétiche
Un appareil photo dernier cri, qui procure un bonus de +10% en Photographie.

Niveau de vie
Pauvre à Aisé





Ripley, Believe it or not !



Robert Ripley nait en Californie. En 1909, il abandonne son métier d'employé des pompes funèbres pour embrasser une carrière de journaliste et dessinateur pour les journaux de San Francisco. Il travaille ensuite pour le *New York Globe* dès 1918. Principalement consacrée au sport au départ, la rubrique, appelée au départ *« Champs and Chumps »* (champions et boulets) se diversifie progressivement pour inclure des curiosités venues du monde entier. Elle prend son titre définitif : *Ripley, Believe it or not !*
En 1923, Ripley travaille pour *le New York Evening Post* et engage Norbert Pearlroth comme dénicheur de curiosités. Ce dernier passe quelque soixante heures par semaine à la bibliothèque de New York pour trouver de quoi alimenter la machine à incongruités de Ripley.
En 1929, Ripley signe un contrat de distribution avec le syndicat King Features, appartenant à William Randolph Hearst. Un an plus tard commence une émission radiophonique qui fait de *Believe it or not !* un phénomène national. En 1933, Ripley inaugure son premier Odditorium à Chicago, où des expositions sont consacrées à nombre d'objets et de personnages étranges qu'il a découverts de par le monde. De nombreux autres Odditoriums verront le jour dans les années suivantes, tandis que leur créateur passera sa vie en voyage, à la recherche d'éléments étranges à inclure.

Contacts possibles : Journalistes, Explorateurs, Scientifiques, Artistes

Dossier :
Manipuler un appareil photo dans les années 20

Sous sa forme fermée, l'appareil fait une taille plutôt imposante, équivalente à celle d'une boite à chaussures. L'ossature est en bois, le reste est constitué de toile relativement rigide et de pièces métalliques pour les mécanismes.

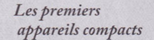
Pour ouvrir l'appareil, la boîte dispose d'un bouton un peu dissimulé. Le clapet s'ouvre sur un grand côté et dispose d'un rail à l'intérieur, rail qui permet de guider la sortie du soufflet. Le soufflet peut être sorti ou rentré (sur une amplitude de quelques centimètres) avec précision pour ajuster la mise au point grâce à une petite molette. Pour plus de précision, la distance de mise au point est graduée à l'intérieur du clapet, près du rail.

Une fois l'appareil déplié, se pose la question de la prise de photo. La « mise à feu » se fait par un déclencheur souple permettant de prendre le cliché. L'ouverture (le diaphragme) se règle directement sur l'objectif fixe, qui se trouve au bout du soufflet. Sur l'objectif est installé un petit œilleton qui sert à mesurer la lumière incidente à l'œil. Il permet de viser dans la direction du sujet au travers de lentilles. On ne voit pas d'image, juste une sorte de halo.

De l'autre côté du soufflet, un compartiment est destiné à glisser la plaque photographique. Lorsqu'on veut faire la mise au point et cadrer la photo, on glisse à cet emplacement un cadre supportant une sorte de papier calque sur lequel l'image se forme. Il faut alors éviter toute lumière parasite, car le contraste n'est pas très élevé pour distinguer l'image.

Une fois le tout réglé, on remplace ce cadre par le support de la plaque photo. Cette opération nécessite que le sujet ne bouge pas trop ! La plaque photosensible est protégée de la lumière par une plaque métallique noire qui se glisse (et se retire) par dessus. Il faut donc prévoir de préparer des plaques de verre dans le noir en amont, et disposer d'autant de supports que l'on désire effectuer de clichés.

Avant de déclencher, on retire la plaque protectrice par dessus. La prise de photo est alors effectuée par le biais du déclencheur soupe. On remet ensuite la plaque protectrice à sa place. Et le tour est joué.



Les premiers appareils compacts

Vers la fin des années 20 apparaissent les premiers appareils compacts, principalement de la marque Leica. Ils utilisent des pellicules et permettent, grâce à une bague située sur l'objectif, de régler son ouverture. Les réglages se font ensuite grâce à des molettes situées sur le dessus de l'appareil. Une fois la photographie prise, une manette permet de passer à la suivante.

Le flash

Le système de flash dans les années 20 repose sur l'utilisation de poudre de magnésium qui est brûlée pour générer la lumière nécessaire. Ce système imparfait et dangereux sera remplacé dans les années 30 par les flashs à ampoule. Ces ampoules contiennent un filament d'aluminium dans une atmosphère d'oxygène. Le métal s'enflamme sous l'action d'un courant électrique qui provoque l'inflammation d'une amorce. Les ampoules-flashs sont à usage unique.



Appareil photo Kodak « de poche », 1926

Publicité pour des appareils photos de 1922



PHOTO-PLAIT

37 & 39, Rue Lafayette, PARIS-OPÉRA

MAISON VENDANT LE MEILLEUR MARCHÉ

LA PLUS IMPORTANTE MAISON FRANÇAISE SPÉCIALISTE POUR LA VENTE DES APPAREILS PHOTO

ADRESSE TÉLÉGRAPHIQUE : PLATOSCOPE - PARIS

EXPÉDITIONS DANS LE MONDE ENTIER

Tous nos Appareils sont vendus garantis avec faculté d'échange

APPAREILS A PLAQUES "PLAIT" — APPAREILS A PELLICULES SE CHARGEANT EN PLEIN JOUR "ANSCO" "KODAK" — APPAREILS POUR LA STÉRÉOSCOPIE "GAUMONT"

FOLDINGS 6½×9 ET 9×12 — Prix depuis 75 frs.

LE VEST POCKET "ANSCO" FORMAT 4×6½ — Prix depuis 130 frs.

LE VEST POCKET "KODAK" FORMAT 4×6½ — Prix depuis 135 frs.

LES STÉRÉOSPIDOS 6×13 — Modèle Bois Gainé. Prix depuis 1250 frs — Modèle Métallique. Prix depuis 1800 frs

"NOXA" APPAREILS DE LUXE FORMAT 6½×9 — Prix depuis 395 frs.

LE VEST POCKET "ANSCO" FORMAT 6×9 — Prix depuis 140 frs.

LES BROWNIES PLIANTS "KODAK" FORMATS 6×9 - 6½×11 - 8×14 — Prix depuis 150 frs

VÉRASCOPE RICHARD FORMAT 45×107 — Prix depuis 440 frs.

LES "S.O.M." FORMATS 6½×9 ET 9×12 — Prix depuis 340 frs.

LE VEST POCKET "ANSCO" DE LUXE FORMAT 6×9 — Prix depuis 385 frs.

LES "KODAK" JUNIORS FORMATS 6×9 ET 6½×11 — Prix depuis 272 frs.

L'ONTOSCOPE FORMATS 45×107 ET 6×13 — Prix depuis 1200 frs.

NOTA : Nous possédons en stock toutes les marques d'appareils et tout ce qui concerne la photo

CATALOGUE GÉNÉRAL GRATIS & FRANCO SUR DEMANDE

AMATEURS DE PHOTO n'achetez aucun appareil ni accessoires sans consulter le CATALOGUE GÉNÉRAL DU PHOTO-PLAIT

VEST POCKET "KODAK", PRIX depuis 100 francs - BAISSE DE PRIX

Premier « compact » Leica 1926



Correspondant étranger

Le correspondant étranger est considéré comme un reporter d'élite, aux capacités d'adaptation sans pareilles. Il sillonne le monde aux frais de son journal, prenant parfois des risques proches de ceux que court un véritable aventurier.

Trivia

Nombre de journaux américains passent, pour les informations étrangères, par l'une des deux agences de presse de l'époque : Associated Press, fondée en 1848, et United Press International, fondée en 1907. Ces agences collectent les informations venues du monde entier et les vendent à des journaux nationaux.

Compétences d'occupation

Bureaucratie, Corps à corps (bagarre), Discrétion, Langues (à choisir), Pratique artistique (Ecriture), Imposture, Interroger, Savoir-vivre, Sciences humaines (Histoire), Trouver Objet Caché

Particularités

Débrouillard : compétence Embrouiller un militaire
Intégré : +10% en Langues (en choisir une)
Détendu : +1 en APP

Cercles d'influence

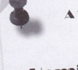
Fonctionnaires, Médias, Militaires

Equipement fétiche

Une carte de presse internationale, qui permet de franchir nombre de difficultés administratives, et qui procure un bonus de 10% en Bureaucratie.

Niveau de vie

Pauvre à Aisé



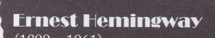
A voir

Hemingway et Gellhorn

2012 • 2h34 • De Philip Kaufman, avec Clive Owen et Nicole Kidman

La relation tumultueuse entre Ernest Hemingway et la correspondante de guerre Martha Gellhorn.





Dramatis Personae

Ernest Hemingway
(1899 – 1961)

Fils d'un dentiste et d'une musicienne, Hemingway est un journaliste, écrivain et correspondant de guerre américain. Il quitte le lycée très jeune, et travaille comme journaliste au Kansas City Star, avant de s'engager sur le front italien où il officie comme ambulancier pendant la Grande Guerre. Grièvement blessé, il rentre chez lui très peu de temps après. En 1921, il œuvre comme journaliste auprès des troupes grecques lors de la guerre gréco-turque, avant d'être engagé comme correspondant étranger par le Toronto Star.
Après son mariage en 1922, il s'installe à Paris, où il rencontre les artistes modernistes réunis sous le nom de Génération perdue (Fitzgerald, Stein, etc.). En 1926, il écrit son premier roman, Le soleil se lève aussi.
Hemingway couvre ensuite la guerre civile d'Espagne, en tant que correspondant étranger. Cette période lui inspire son roman Pour qui sonne le glas, et l'incite à épurer son style pour atteindre l'écriture réaliste qui le rendra célèbre.
Il est également présent pour le débarquement en Normandie et la libération de Paris.
Il obtient le prix Pulitzer en 1953 pour Le Vieil Homme et la Mer. Souffrant d'une maladie héréditaire, qui provoque de sévères troubles physiques et mentaux, il se suicide en 1961, comme de nombreux membres de sa famille.

Contacts possibles : Presse, Armée, Artistes, Globe-trotters

Reporter

Vous passez votre vie sur la route, dans des salles bondées, et vos journées dans des bibliothèques mal éclairées ou dans de sombres ruelles dans l'attente d'un scoop. Votre vie est une course sans fin, à la recherche de l'information qui ne vaut que si elle est traitée sur le moment. Le métier est dur. Pourtant, nombreux ceux qui envient votre vie trépidante, vos rencontres avec les stars du sport ou du cinéma, vos reportages exotiques. S'ils savaient ce qui se cache derrière chaque paragraphe… Vous êtes reporter.

Compétences d'occupation

Bibliothèque, Contacts & ressources, Discrétion, Ecouter, Imposture, Interroger, Photographie, Pratique artistique (Ecriture), Trouver Objet Caché, Vigilance

Particularités

Avisé : compétence Etre au courant des rumeurs
Intuitif : +1 en INT
Indiscret : +10% en Ecouter

Cercles d'influence

Un cercle lié au domaine d'investigation principal, un cercle lié au domaine d'investigation secondaire, Médias (concurrence)

Equipement fétiche

Des calepins, notes et dossiers, permettant une organisation optimale, qui procurent un bonus de 10% en Bibliothèque.

Niveau de vie

Pauvre à Aisé

Profil type : Reporter

Caractéristiques & Attributs

APP	13	Prestance	65%
CON	12	Endurance	60%
DEX	12	Agilité	60%
FOR	11	Puissance	55%
TAI	13	Corpulence	65%
EDU	16	Connaissance	80%
INT	17	Intuition	85%
POU	12	Volonté	60%

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Magie	12
Points de Vie	13
Santé Mentale	60

Compétences d'occupation

Bibliothèque	60%
Contacts & ressources	60%
Discrétion	40%
Ecouter	65%
Imposture	30%
Interroger	60%
Photographie	50%
Pratique artistique (Ecriture)	65%
Trouver Objet Caché	45%
Vigilance	75%

A voir

Appelez Nord 777

1948 • 1h51 • De Henry Hathaway, avec James Stewart

Un reporter idéaliste mène l'enquête pour innocenter un homme emprisonné depuis dix ans.

Un polar documentaire très instructif sur le rôle de la presse, en particulier en face des erreurs policières.

A lire

Max Hensig

D'Algernon Blackwood

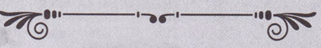
Le suivi, par un journaliste chevronné, d'un procès pour meurtre.

On y découvre la vie des reporters et les rapports particuliers qui lient les journalistes entre eux, les forces de l'ordre et même, dans le cas présent, l'accusé.

Quelques événements célèbres des années 20 ayant reçu une importante couverture médiatique

- 1922 : Le **cas Hall-Mills** : le meurtre d'un prêtre et d'une chanteuse de chorale.
- 1924 : Le **procès Leopold-Loeb** : le procès de deux adolescents issus de familles aisées, coupables d'avoir tué et mutilé un voisin. Leur avocat, en invoquant l'excuse psychiatrique dans le procès, évite leur exécution.
- 1927 : Le **vol de Lindbergh**, l'événement le plus médiatisé des années 20.
- 1927 : Le **cas Snyder-Gray** : le meurtre d'un homme par sa femme adultère. Ce procès déchaine les passions. Un photographe du *New York Daily News* parvient à dissimuler un appareil photo et à prendre un cliché de Ruth Snyder pendant son exécution.





Dossier : Jouer un reporter dans les années 20

A New York, les journaux jugent un homme autant que la Cour

Journaux des années 20

Aux États-Unis

Alabama : Birmingham Post
Arizona : Phoenix Republic
Californie : Los Angeles Examiner, Los Angeles Herald, Los Angeles Times, Oakland Post-Enquirer, Orange County Register, Sacramento Bee, San Diego Sun, San Diego Union, San Francisco Call, San Francisco Chronicle, San Francisco Examiner, San Francisco News
Colorado : Denver Evening News, Denver Rocky Mountains News
Floride : Miami Herald, Orlando Sentinel, Tampa Tribune
Georgie : Atlanta Constitution, Atlanta Georgian-American
Illinois : Chicago American, Chicago Herald & Examiner, Chicago Tribune, Evansville Press
Indiana : Indianapolis Times, Terre Haute Post
Kentucky : Covington Kentucky Post
Louisiane : New Orleans Times Picayune
Massachussets : Arkham Advertiser, Boston Advertiser, Boston American, Boston Globe, Boston Herald
Maryland : Baltimore American, Baltimore News, Baltimore Post, Baltimore Sun
Michigan : Detroit News, Detroit Free Press, Detroit Times
Minnesota : Minnesota Star Tribune
Missouri : Kansas City Star, St Louis Post-Dispatch
New Jersey : Newark Star-Ledger
New York : Albany Times-Union, Buffalo News, New York American, New York Daily Times, New York Journal, New York Post, New York Telegram, New York Times, Rochester Journal, Syracuse Journal, Wall Street Journal
Nouveau-Mexique : Albuquerque New Mexico State Tribune
Ohio : Akron Time-Press, Cincinnati Post, Cleveland Plain Dealer, Cleveland Press, Columbus Citizen, Columbus Dispatch, Toledo News-Bee, Youngstown Telegram
Oklahoma : Oklahoma City News
Oregon : Portland Oregonian
Pennsylvanie : Philadelphia Inquirer, Pittsburgh Press, Pittsburgh Sun-Telegraph
Tennessee : Knoxville New-Sentinel, Memphis Press-Scimitar
Texas : Dallas Morning News, El Paso Post, Fort Worth Press, Fort Worth Star-Telegram, Houston Chronicle, Houston Post, Houston Press, San Antonio Light
Washington : Seattle Post-Intelligencer
Washington D.C. : Washington Herald, Washington News, Washington Post, Washington Times
Wisconsin : Milwaukee News, Milwaukee Sentinel



L'évolution journalistique

Les années 20 constituent une décennie de profonds changements, tant culturel que social. Une nouvelle forme de culture, moderne et métissée, s'oppose à une vision traditionnaliste, ce qui engendre de nombreux conflits sur des thèmes tels que les races, l'immigration et la théorie de l'évolution. Les changements sociaux voient la montée de la société de consommation et des divertissements de masse, grâce à la radio et au cinéma. Le rôle de la femme évolue, en même temps que les schémas victoriens du XIXème siècle se fissurent. Les comportements sexuels se modifient, et la Prohibition, quoiqu'interdisant l'alcool, ne fait que le rendre plus populaire.
Le journalisme suit cette révolution et voit apparaitre en son sein des formes issues de leur temps : le journalisme jazz et les tabloïds ouvrent une ère de sensationnalisme, qui se préoccupe plus des affaires liées aux crimes sanglants et aux scandales sexuels que des études de fond soigneusement documentées.



Devenir reporter

Pour devenir reporter, vous n'avez assez étrangement pas eu besoin d'effectuer des études spécifiques. La profession est à ce point mal régulée que n'importe qui peut, du jour au lendemain, devenir journaliste. Il n'empêche que la plupart d'entre eux ont obtenu, préalablement à leur carrière, un diplôme universitaire. Les matières étudiées tendent à influencer grandement les sujets traités par le futur journaliste. Les aptitudes littéraires restent parmi les plus appréciées, mais des diplômes en économie ou en droit sont susceptibles d'ouvrir les portes des journaux. C'est ce qui s'est passé pour vous ? Comme la majorité des reporters, vous avez sans doute appris le métier en commençant en tant que simple stagiaire au sein d'une rédaction locale. Mal payé (ou pas payé), vous avez enchainé les tâches ingrates, mais vous avez pu vous nourrir des conseils des anciens. La formation sur le tas est souvent celle qui permet de découvrir les grands aspects de la profession : rédaction, enquêtes, interviews, etc.
D'autres choisissent de se lancer directement dans le métier en travaillant comme chasseurs de scoops ou rédacteurs indépendants. Ils proposent leurs papiers à différentes rédactions, et attendent que la chance leur sourie. Si elle leur sourit un jour. C'est en quelque sorte la voie rapide, mais elle présente deux défauts : elle ne fonctionne que pour les plus talentueux, et même ceux-là manquent en définitive de bases solides du métier.

Organisation

L'arrivée au journal au petit matin est toujours un moment particulier pour un reporter. La réunion de rédaction est le moment privilégié du rédacteur en chef pour attribuer les sujets chauds à ses journalistes. Pour les journalistes chevronnés, la tension est moindre. Le salaire est garanti. Pour ceux qui sont payés à la ligne, une journée sans sujet est une journée sans salaire. Le


Publicité Underwood de 1918

rédac' chef y indique aussi quels sujets seront a priori favorisés et le volume qui leur sera consacré.
Les reporters quittent alors les lieux et commencent leur travail d'investigation ou de compte-rendu : trouver l'information, dénicher le scoop, interroger et contre-interroger. Procéder à des recoupements, des vérifications pour s'assurer que l'information est fiable. Faire appel à de la documentation extérieure pour enrichir le propos, en recourant aux services des bibliothèques locales ou des archives du journal.
Vient ensuite le moment de la rédaction. Le style journalistique est un style particulier, qui se doit de déployer des qualités de clarté, de concision. Ce texte est ensuite transmis au secrétaire de rédaction, en direct ou par téléphone. Le secrétaire relit les textes, fait des modifications ou des coupes franches, et coordonne les équipes de terrain avec celles qui œuvrent au sein de l'unité de production. Ce sont dans les locaux que se décident les titres utilisés, les éventuelles photographies intégrées, et la mise en page définitive. Vous n'avez plus la main là-dessus…
Dans la presse quotidienne, les bureaux sont en constante effervescence. Les coursiers circulent à toute vitesse, les sonneries des téléphones meurtrissent les oreilles, et l'air est constamment empli de relents de tabac froid et de sueur.
Dans les magazines, l'ambiance est plus sereine, mais les périodes de bouclage constituent de véritables courses contre la montre.

Sujets et vérité

Certains sujets sont prisés, d'autre évités comme la peste. La couverture des procès est considérée comme une punition, y compris les procès pour meurtre. Il n'y a rien qui ressemble plus à un procès d'assassin que le procès d'un autre assassin.
La plupart des journaux passent d'ailleurs par des agences de presse, qui se bornent à élaborer un compte-rendu laconique des événements.
Quand un rédacteur en chef dépêche un journaliste sur place, c'est pour obtenir des informations qu'il sera le seul à traiter : une entrevue avec l'accusé, des confidences d'avocat, un reportage édifiant sur l'innocente victime vue par ses proches…

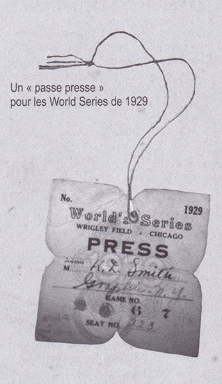
Les principaux lieux de la ville ont tous, à leur proximité immédiate, un bar à reporters. Là, collègues et concurrents négocient des informations entre eux, et accordent leurs violons. L'actualité n'est pas assez porteuse ? Imaginons quelques détails. Le tout est d'inventer en groupe, afin qu'aucun des rédacteurs en chef ne puisse soupçonner que la seule chose que nous avons vue du procès, c'est la façade du palais de justice.
Le métier est dur, et les concurrents sont devenus des alliés de choix dans l'entreprise de survie. On partage des contacts, on distille des informations. En définitive, la seule famille du reporter est celle constituée par ceux qui font le même métier que lui, et qui comprennent qu'on ne peut risquer de gâcher un bon sujet pour une histoire d'amour, d'amitié, ou de convention sociale.

La vérité est un concept admirable, le fondement de la profession de journaliste. Mais parfois, elle ne nourrit pas son homme. Et la vérité n'est pas du goût de tout le monde. Certains ont intérêt à ce qu'elle ne se manifeste pas, en particulier par le biais d'une vitrine publique. Et certains sont si généreux que l'objectivité naturelle du reporter se trouve quelque peu altérée. Après tout, une bonne information est plurielle, et chacun peut avoir sa vision personnelle de ce qu'elle signifie.
Chacun, vous-vous en êtes aperçu, est seul face à sa conscience. Tous les reporters ne sont pas animés par le même sens des res-

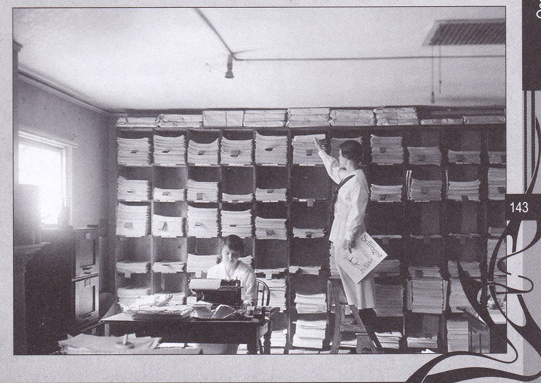
Dans le reste du monde

Allemagne : Berliner Zeitung, Frankfurter Zeitung, Janaische Zeitung
Angleterre : Daily Chronicle, Daily Mail, Daily Telegraph, Morning Post, The Observer, The Sunday News, The Times
Chine : The North China Star, The Peking Leader
Ecosse : Edinburgh Evening News, The Glasgow Herald
Espagne : ABC, Liberal, Sol, La Vanguardia
France : L'Echo de Paris, Le Figaro, L'Humanité, Le Petit Journal
Irlande : The Irish Independant, The Irish Times
Italie : Corriere della Sera, Il Messagero, La Stampa
Pays-Bas : De Telegraaf

Un « passe presse » pour les World Series de 1929



Les bureaux du journal « The Suffragist »





Le champion des champions : Le New York World

Considéré comme le meilleur journal, il est réputé pour être celui que lisent les journalistes. Il repose sur des enquêtes sérieuses et des comptes-rendus minutieux, par opposition aux couvertures superficielles de nombre de ses concurrents.

Les magazines américains

Atlantic Monthly, Century, Collier's, Cosmopolitan, Fortune, The Forum, Good Housekeeping, Harper's, Hearst's International Magazine, Ladies' Home Journal, Life, Modern Electronics, New Yorker, North American Review, Reader's Digest, The Ring, Saturday Evening Post, Scribner's Time, Vanity Fair, Variety, Vogue.

ponsabilités qui incombent à leur profession : indépendance, fiabilité, honnêteté.

La seule journée de repos de la semaine, quand elle n'est pas passée dans un hôtel entre deux sujets, est occupée à reconstituer les réserves physiques, épuisées par les courses et les heures d'attente, les variations de lumière et de température.
Reporter, c'est un peu comme policier : un peu d'action, beaucoup de planton.

Contacts

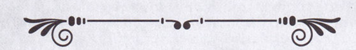
Le métier de reporter partage un élément fondamental avec celui de policier ou de détective : la nécessité d'un carnet de contacts fourni. Ce calepin est sans doute l'élément le plus important de la vie du reporter. Sans ces contacts, impossible d'obtenir des informations en avant-première, voire confidentielles, des histoires croustillantes impliquant des célébrités, ou des dossiers explosifs susceptibles de secouer la politique américaine. Bien entendu, nouer des relations de ce type implique parfois des contreparties. Publier contre un concurrent, faire pression sur un homme politique, ou encore brosser un portrait flatteur sont parmi les faveurs les plus communes.

Employeurs

Un journaliste peut travailler pour des employeurs assez diversifiés, en fonction de son expérience et de son talent. Il semble qu'au départ, vous avez l'embarras du choix. Mais tout cela est un peu plus compliqué que vous ne le pensez.
Les agences de presse emploient de nombreux reporters, qui collectent les informations brutes et les retranscrivent au plus vite à l'agence qui, à son tour, les revend aux clients, le plus souvent des journaux locaux. Le travail de rédaction est minime, mais si vous êtes dans cette branche, vous savez qu'il faut être doté d'une bonne dose d'énergie et d'un sacré flair.

Les quotidiens locaux ou régionaux emploient quelques journalistes à temps plein. La plupart d'entre eux passent par un canard local, comme vous le savez. On y apprend à traiter diverses rubriques, des sujets très différents, et à gérer les moments faibles, où les seuls événements sont les chats écrasés et les bagarres de poivrots. Vous vous souvenez ?
Les meilleurs passent un jour dans un grand quotidien. Tout reporter poursuit ce rêve.
Travailler dans un grand quotidien permet une chose essentielle : la spécialisation. Vous le savez, il est plus agréable de se dire spécialiste de la rubrique économique, sportive, culturelle ou politique que de se présenter comme simple journaliste. La réalité est moins glorieuse pour les reporters, qui passent bien souvent d'une rubrique à une autre. Seuls les meilleurs ont un siège bien défini.
Vous pouvez aussi travailler pour des magazines, dont certains ont le vent en poupe. Dans ce domaine, vous trouverez un panel assez disparate, allant des magazines d'information, qui feront briller vos qualités de plume et votre sens de l'enquête poussée, aux tabloïds à sensation, qui vous réclameront des sujets croustillants et de l'écriture suggestive et rapide. Et surtout, le goût du risque et une moralité pas trop envahissante.
Enfin, vers la fin de cette décennie, un nouveau débouché s'ouvre à vous : la radio. Pas pour y parler – c'est le domaine réservé des animateurs – mais pour rédiger à leur intention des bulletins courts, clairs et précis. Pas du grand travail d'investigation, mais cela demande un certain savoir-faire.





Les scientifiques



Archéologue

L'archéologue est un scientifique qui s'intéresse à l'histoire de l'humanité. Il est amené à se déplacer très souvent pour rejoindre et étudier des sites riches en témoignages des activités humaines passées. Ses qualités d'homme de science vont de pair avec une bonne dose de débrouillardise et une solide constitution.

Trivia

Les découvertes archéologiques du début du XXème siècle génèrent bien souvent leur lot de légendes, d'histoires et de contes. La découverte du tombeau de Toutankhamon, en 1922, donne naissance à l'une des plus célèbres histoires de malédiction de l'histoire. La mort, peu de temps après la découverte, de nombreux savants ayant participé aux fouilles, alimente longtemps la rumeur. Howard Carter, le premier à être entré dans la tombe, ne s'éteint que des années plus tard. Une étrangeté de plus ?

Compétences d'occupation

Armes à feu (Armes d'épaule), Athlétisme, Bibliothèque, Orientation, Sciences humaines (Archéologie), Sciences occultes, Sciences de la Terre (Géologie), Trouver Objet Caché, Vigilance

Particularités

Colonialiste : compétence Diriger les autochtones
Solide : +1 en CON
Méticuleux : +10% en Trouver Objet caché

Cercles d'influence

Universitaires, Musées & Instituts, Fonctionnaires

Equipement fétiche

Un matériel de campement exhaustif, comprenant tentes, cantine, couvertures, cordes, etc., qui procure un bonus de 10% en Survie.

Niveau de vie

Classe moyenne

Profil type : Archéologue

Caractéristiques & Attributs

APP	10	Prestance	50%
CON	14	Endurance	70%
DEX	13	Agilité	65%
FOR	11	Puissance	55%
TAI	13	Corpulence	65%
EDU	16	Connaissance	80%
INT	15	Intuition	75%
POU	14	Volonté	70%

Valeurs dérivées

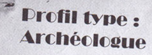
Impact	0
Points de Magie	14
Points de Vie	14
Santé Mentale	70

Compétences d'occupation

Armes à feu (Armes d'épaule)	50%
Athlétisme	50%
Bibliothèque	45%
Orientation	60%
Sciences humaines (Archéologie)	70%
Sciences occultes	40%
Sciences de la Terre (Géologie)	50%
Trouver Objet Caché	45%
Vigilance	50%



A voir



La Momie

1999 • 2h05 • De Stephen Sommers, avec Brendan Fraser et Rachel Weisz

Dans les années 20, un aventurier américain et deux égyptologues anglais se lancent dans l'exploration de ruines oubliées en Egypte.

Un film caractéristique du style « pulp ».

LA VIE DU PASSÉ SORT DE TERRE

JAMAIS le sol ne fut fouillé avec autant d'ardeur et de continuité pour mettre au jour les monuments des Anciens et leurs œuvres d'art. L'amour du vrai, une méthode rationnelle dans l'investigation en sont la double cause.

Les Fouilles archéologiques se multiplient.

LES fouilles archéologiques ont pris, depuis quelque temps, une extension considérable. Il n'est pas de contrée soupçonnée de détenir quelques vestiges du passé qui n'ait été, ou ne soit encore, creusée en tous sens ou déblayée de l'inextricable végétation qui cachait ses trésors de pierre.

Coup d'œil sur les fouilles passées. — Au Mexique comme au Pérou, en Rhodésie comme en Hindoustan, au Cambodge, aux îles de la Sonde et jusque dans celles de l'Océanie, la persévérance des chercheurs a mis au jour des monuments qui nous ont révélé avec force détails des civilisations millénaires dont nos prédécesseurs connaissaient à peine l'existence.

En même temps que les fouilles gagnaient en étendue à la surface du globe, elles ont gagné en profondeur, si l'on peut dire, et aussi en nombre dans des contrées privilégiées qui semblaient avoir été explorées d'une manière définitive, contrées qu'on est convenu d'appeler le Monde ancien, c'est-à-dire le bassin de la Méditerranée, au sens le plus large du mot, et son prolongement en Asie mineure. Après les découvertes multipliées au dernier siècle en Italie et en Sicile, en Grèce et dans les îles voisines, en Afrique française, en Egypte, en Mésopotamie, on pouvait croire que les terres de la civilisation classique avaient livré tous leurs secrets et qu'il n'y avait plus qu'à glaner dans les villes exhumées, dans les monuments dégagés.

Sur les fouilles présentes. — Or, c'est toute une moisson nouvelle que la science et l'art sont en train de récolter. Partout des chantiers de fouilles se sont établis, et non seulement dans les lieux traditionnels de l'archéologie ; de nouvelles régions sont explorées, d'autres sont creusées à nouveau, et elles livrent sans discontinuer les richesses de leurs villes, de leurs temples, de leurs demeures des morts. Malte, Olynthe, Antium dévoilent un sous-sol qui les place au rang des terres précieuses, l'Egypte a ouvert des tombeaux d'une splendeur inégalée; l'Irak et la Syrie ont révélé des trésors naguère insoupçonnés; Sodome et Gomorrhe sont identifiées; la Crète, la Mésopotamie, la Perse montrent par leurs nouvelles découvertes l'insuffisance des fouilles précédentes; Rome même, la Rome des Césars, qu'on pouvait croire connue à fond, est transfigurée par ses derniers dégagements et prend une apparence nouvelle dans la Rome de Mussolini.

Ces résultats fructueux sont dus à deux causes principales. L'une est l'importance considérable reconnue à l'archéologie dans l'étude des sciences historiques dont elle est devenue l'une des bases les plus solides ; l'autre est l'instauration d'une méthode rationnelle dans la pratique des fouilles et le perfectionnement des moyens matériels de l'appliquer.

Elles satisfont notre goût du Vrai et sont conduites avec Méthode.

AU moment où les documents officiels sont à l'envi tirés des archives pour authentiquer l'histoire moderne, il n'était guère possible que l'histoire ancienne restât indifférente au besoin de vérité qui s'affirme chez les historiens et leurs lecteurs.

Les archives du sous-sol. — Comment lui donner satisfaction ? En s'adressant à ces archives spéciales que renferme le sol. A cet égard, des fouilles sensationnelles comme celles de Pompéi et du Forum romain, celles de la vallée du Nil, de la Crète et de la Troade, de l'Assyrie, et combien d'autres, ont été des révélations dépassant toute espérance. Elles ont en outre donné l'élan nécessaire à de nouveaux travaux.

Voilà donc l'archéologie mise à même de fournir sa documentation à l'histoire, et l'on comprend combien s'en agrandit son rôle, combien l'intérêt qu'elle présente augmente le nombre de ses partisans. Qui plus est, sa documentation est de telle nature qu'elle leur donne satisfaction précisément dans le sens qu'ils désirent, celui de l'histoire de la civilisation. Autant que de son infiltration à travers les peuples et plus que de toute autre chose du passé, nous sommes curieux de la vie publique et privée des anciens, de leurs institutions, de leurs mœurs, de leurs coutumes et c'est tout cela qui sort de terre pour notre édification.

La méthode des fouilles. — Les premiers explorateurs du sol ont dû s'avancer à tâtons et faire eux-mêmes leur apprentissage. Mais leur expérience a servi à leurs successeurs. Peu à peu s'est formée une méthode qui a allégé leur tâche et leur a donné les indications, sinon les solutions nécessaires.

Les difficultés sont en effet nombreuses : faire choix du terrain à exploiter, en relever le plan, comprendre la topographie du sous-sol à l'inspection de certains signes extérieurs ; installer le chantier des fouilles avec un matériel complet, un outillage perfectionné, recruter sur place les terrassiers, organiser les bâtiments d'habitation, établir des services de photographies, de fiches, d'emballage et d'expédition : tout cela demande une initiative, un esprit de direction remarquables, mais qui se trouvent aujourd'hui secondés par l'expérience d'illustres devanciers.

Si le travail des fouilles reste une opération délicate, il n'est plus l'apanage de quelques spécialistes ; c'est une entreprise généralisée, une œuvre d'ensemble à laquelle collaborent en divers points du globe des expéditions organisées par toutes les nations soucieuses d'histoire antique. Cette communauté d'efforts, appuyée d'une méthode rationnelle, s'ajoute à la valeur des résultats obtenus pour expliquer le nombre et l'importance croissante des fouilles actuellement entreprises.

VIE PRATIQUE. — Une température de 15 à 18 degrés

EN PARCOURANT LES FOUILLES RÉCENTES



Poupée égyptienne en bois, vieille de 4000 ans.

Carcasse d'un vaisseau des Vikings (Norvège) ; elle mesure 20 mètres de long sur 5 de large environ.

Le plus ancien spécimen d'écriture connue (Syrie).

Autel de pierre (consacrée au culte du Soleil ?) trouvé à Malte (3000 ans ?)

Ruines du temple de Mnaidra, amas de blocs mégalithiques dans la partie ouest de l'île de Malte (3000 ans ?)

Déesse aux serpents : Déesse du Stade : 2 statuettes crétoises ivoire et or. Epoque dite minoenne.

Déesse de la Fertilité aux puissantes mamelles et aux flancs rebondis. Elle joue avec deux boucs, ses animaux favoris. Plaquette ivoire trouvée dans un tombeau royal de Syrie (XIVe s., av. J.-C.).

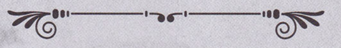
Lampe de bronze de la région de Bagdad (200 ans av. J.-C.). En haut, à gauche, le bec portant la mèche.

Sanctuaire à Trèves avec une déesse assise (au premier plan) ; au fond, un taureau. Époque pré-romaine.

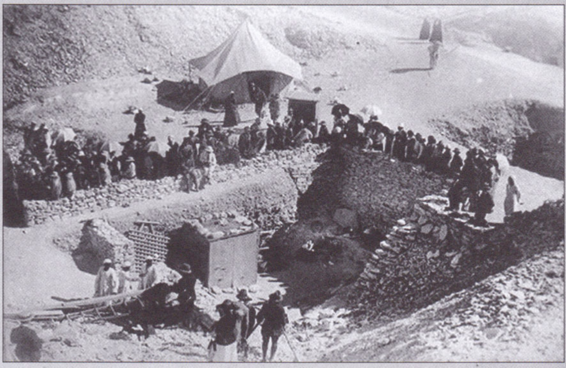
Jeune hippopotame, faïence égyptienne décorée en couleurs (XXe s av. J.-C.).

Prêtre en prières, statuette persane en cuivre.

est celle qui convient le mieux au développement des clichés photographiques.



Dossier : Jouer un archéologue dans les années 20



L'archéologie : l'étude de l'Humanité

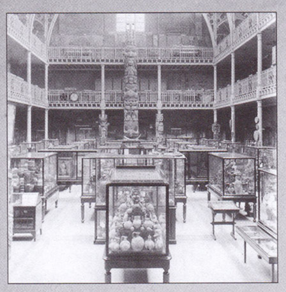
En tant qu'archéologue, vous étudiez les populations humaines disparues, leur culture et leur mode de vie, en effectuant des fouilles et en étudiant des vestiges. Ces derniers peuvent consister en un simple fragment de poterie comme en un complexe de ruines d'un village médiéval. Le champ d'étude d'un archéologue est très étendu, sa curiosité l'amenant à s'occuper aussi bien des peuplements préhistoriques que des foyers de population beaucoup plus récents, comme ceux de la culture indienne par exemple. Toutefois, un archéologue tend, au fil de sa carrière, à se spécialiser dans un peuple ou une période.
L'archéologue s'intéresse à toutes sortes d'éléments, pourvu qu'ils soient directement reliés à l'activité humaine. Ainsi, les ossements animaux peuvent lui fournir des indications sur les habitudes alimentaires ou les méthodes de chasse. Les restes végétaux fournissent autant de pistes sur les modes de chauffage ou de nourriture. L'étude des pierres permet d'éclairer l'archéologue sur les outils utilisés ou sur les types de bâtiments érigés.
De même, les éléments naturels pouvant servir d'abri, comme les grottes ou les falaises creusées, attireront votre attention, si toutefois ces sites portent des traces d'une occupation humaine. Votre travail vous amène à travailler régulièrement avec des spécialistes en géologie, mais là où ces derniers s'intéressent aux pierres elles-mêmes, vous vous focalisez sur l'utilisation que l'homme en a faite.

Les sociétés archéologiques

Certes, en tant qu'archéologue, vous êtes peut-être votre propre maître, choisissant de parcourir le pays ou le monde avec des équipes que vous avez vous-mêmes assemblées, grâce à des finances que vous avez vous-mêmes réunies.
Ce n'est toutefois pas la norme. La plupart des archéologues font partie d'un groupe comptant de nombreux passionnés, et bénéficiant de nombreux contacts de par le monde.
Les financements sont dans ce cas plus faciles à obtenir, tout comme les autorisations de fouille, en particulier dans les nations étrangères, parfois chatouilleuses quand il s'agit de laisser piller leurs sites sacrés.
Les sociétés archéologiques qui suivent sont parmi les plus renommées dans les années 20. Vous en connaissez certainement l'existence, et il est même possible que vous apparteniez à l'une d'elles.

Archaeological Institute of America (AIA)
Fondé en 1879 - Boston, Etats-Unis

L'Institut Américain d'Archéologie est un groupe à but non-lucratif, et constitue la société archéologique la plus ancienne et la plus importante du continent nord-américain. Ses statuts sont reconnus par le Congrès en 1906. L'institut a pour but de promouvoir les cultures et civilisations passées, et soutient les entreprises archéologiques, tout en établissant des règles de bonne conduite au sein de la profession. Elle accueille des archéologues professionnels, ainsi que des étudiants et autres passionnés.



American School of Oriental Research (ASOR)
Fondée en 1900 - Jérusalem, Israël

L'ASOR est le plus ancien centre de recherche américain implanté au Moyen-Orient. Il soutient les fouilles archéologiques et facilite les relations avec les administrations et chercheurs locaux.

American Oriental Society (AOS)
Fondée en 1842 - Boston, États-Unis

Cette société d'érudits est l'une des plus anciennes des États-Unis. Ses recherches, consacrées à l'étude de l'homme, sont basées sur l'examen d'éléments de traditions asiatiques. Ces recherches traitent de plusieurs aspects, en particulier la religion, la philosophie et l'art.

Archaeological Society at Athens (ASA)
Fondée en 1837 - Athènes, Grèce

Société à l'équilibre financier instable, car reposant sur les seuls investissements de ses membres, la Société Archéologique d'Athènes se distingue par des projets ambitieux en Grèce, dont la restauration du Parthénon, toujours en cours... Ces travaux incitent le gouvernement à faire régulièrement appel à ses lumières.

British Archaeological Association (BAA)
Fondée en 1843 - Londres, Grande-Bretagne

L'Association Britannique d'Archéologie a été fondée pour promouvoir l'étude de l'archéologie, de l'art et de l'architecture, ainsi que la préservation des témoignages du passé. Elle soutient des projets parfois très audacieux, et organise des conférences régulières.

Oriental Institute
Fondé en 1919 - Chicago, États-Unis

L'institut est la branche archéologique dédiée à l'Orient de l'université de Chicago. Il consiste en un musée et un département d'étude. La collection de l'institut est inestimable, les archéologues parvenant encore à ramener aux États-Unis les objets issus de leurs fouilles.

Les spécialités

Pour le commun des mortels, l'archéologie est une science monolithique, et les archéologues des originaux qui se plaisent à farfouiller dans les cailloux. Pourtant, ne pas reconnaître les diverses disciplines archéologiques revient à considérer que les artistes sont tous de simples barbouilleurs de toile. Il vous faudra sans doute des trésors de patience pour faire toucher du doigt à vos compagnons les différentes subdivisions de l'archéologie.

Archéologie classique : sous cette appellation, on trouve l'étude des anciennes civilisations grecques et romaines, qui constituent le socle de l'archéologie à bien des égards, et dont les fouilles constituent l'essentiel des travaux entrepris.

Archéologie préhistorique : cette branche se consacre à l'étude des sociétés humaines avant l'apparition de l'écriture. Discipline récente (XIXème siècle), elle possède des liens particuliers avec d'autres sciences telles que la paléontologie.

Assyriologie : étude historique, linguistique et archéologique des cultures mésopotamiennes (Moyen-Orient) utilisant l'écriture cunéiforme. On s'y intéresse aux civilisations sumériennes, assyriennes et babyloniennes. La ville d'Ur, une merveille architecturale, est depuis 1922 le théâtre de fouilles conjointes du British Museum et de l'université de Pennsylvanie, sous la supervision de Wolley, l'un des architectes les plus célèbres des années 20.

Atlantologie : cette branche méconnue du grand public, et mal considérée au sein même de la profession, se consacre à l'étude de la civilisation atlante et recherche les traces de l'ancienne cité d'Atlantis. Le financement de fouilles portant sur la civilisation atlante étant particulièrement fastidieux à obtenir, les atlantologues présentent régulièrement leurs projets en « maquillant » quelque peu leur but.

Egyptologie : cette discipline est consacrée à l'étude de l'Egypte ancienne, de -5 000 avant J.C. jusqu'à l'abandon de la religion ancienne.

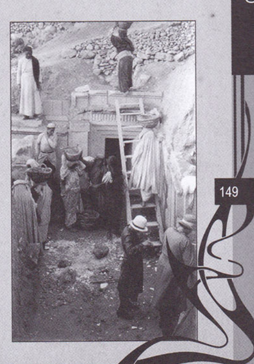
Phéniciologie : branche dédiée à l'étude de la civilisation phénicienne, qui occupe à présent les terres du Liban et de la Tunisie, ainsi que des îles telles que Chypre, Malte, la Sicile et la Sardaigne. Cette discipline est rendue difficile par la rareté des sites exploitables.

Cryptococcus neuromyces : la « malédiction des pharaons »

Le cryptococcus neuromyces peut se trouver dans les endroits scellés hermétiquement depuis longtemps. C'est un champignon microscopique, une excroissance fongueuse et saprophyte, dont les spores disséminés dans l'air provoquent une maladie mortelle.
Les spores sont inhalées, rejoignant les poumons, et dans cette chaude humidité, elles germent presque sur-le-champ, pour se développer en denses colonies granuleuses.
Tout d'abord, des lésions étendues du tissu pulmonaire, accompagnées d'hémorragies et de fortes fièvres s'accompagnent de difficultés croissantes de la respiration, qui devient douloureuse. Ensuite, les colonies fongueuses commencent à produire des déchets, qui sont absorbés par le sang et transportés dans le cerveau, ainsi que dans tous les centres du système nerveux.
Ces déchets jouent le rôle de neurotoxines virulentes, provoquant des hallucinations, une inflammation des méninges, de graves désordres dans le fonctionnement cérébral, en somme, des effets semblables à ceux de l'acide lysergique, autrement dit la mescaline.
On en meurt dans les trois quarts des cas : cela dépend de l'immunité relative de chaque individu, et du taux de formation des anticorps.
Si l'on y survit, on conserve des cicatrices aux poumons, du même genre que celles laissées par la tuberculose après guérison, mais aucune lésion au cerveau.

Précautions à prendre : porter un masque et vérifier un échantillon d'air au microscope. Une légère odeur de moisissure en indique la possible présence également, mais en ce cas, il est généralement trop tard, car on en a déjà respiré.

Le cryptococcus neuromyces peut se soigner.





Quelques découvertes majeures

La Pierre de Rosette est une stèle rocheuse découverte en 1799 en Egypte. Sa particularité est de présenter un texte écrit dans trois alphabets différents, qui ont permis le déchiffrage des hiéroglyphes.
La Palette de Narmer est un élément majeur en matière d'égyptologie. Découverte en 1898, elle porte certains des plus anciens hiéroglyphes jamais observés.
La Tombe de Toutankhamon, découverte en 1922 par l'archéologue britannique Howard Carter, est l'une des rares sépultures royales égyptiennes à avoir été retrouvées intactes. Plus de deux mille objets, dont un sarcophage en or, constituent le plus grand trésor archéologique découvert à ce jour.

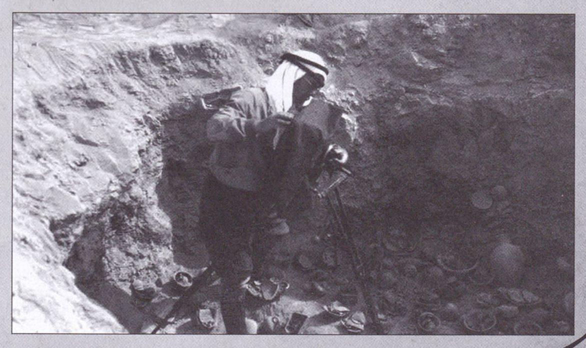
Le travail d'archéologue

Les fouilles ne sont que la partie émergée de l'iceberg que constitue le travail d'archéologue. Vous vous devez, en plus de ces tâches minutieuses, de maitriser les notions suivantes :

- Etudier le site, en utilisant de nombreuses méthodes : inspection à pied, études de sol et même photographies aériennes.
- Participer aux fouilles, au sein d'une équipe, et en utilisant une grande variété de matériel.
- Organiser une équipe de fouilles.
- Garder une trace des découvertes, étape après étape, par des comptes-rendus, des croquis et des photographies.
- Nettoyer, classer et analyser les trouvailles.
- Veiller à leur préservation.
- Effectuer des tests en laboratoire, en utilisant certains produits chimiques.
- Rapprocher les découvertes récentes de celles déjà effectuées. Etablir des liens et des dissemblances.
- Rédiger un rapport précis en identifiant les enjeux, les méthodes utilisées et l'analyse des artefacts collectés.
- Produire un dossier pouvant servir de support promotionnel destiné à lever des fonds.
- Vulgariser les découvertes et faciliter leur accès au plus grand nombre (par le biais d'articles de journaux par exemple).
- Animer des conférences et/ou intervenir dans des cours.

Un archéologue se doit par conséquent de posséder un certain nombre de qualités et d'aptitudes, sans lesquelles il ne pourra pas effectuer un travail de qualité. L'intérêt de l'équipe, qui permet de réunir des archéologues ayant chacun une ou plusieurs spécialités bien précises, prend de fait tout son sens.

Capacités de déduction, sens de l'organisation, aptitudes scientifiques, qualités de rédacteur ou d'orateur, adresse, esprit de décision, conviction, esprit d'équipe et sens critique sont autant de qualités que l'on ne trouve que très rarement chez une seule personne.



Les aventuriers de la science explorent le passé de l`humanité



Roy Chapman Andrews (à gauche), aventurier et scientifique de premier plan, cartographiant les terres accidentées d'Urtzn Oho en Mongolie, à la recherche du « berceau de l'humanité ».

Par Alfred Albelli

Les archéologues, qui sont aussi bien aventuriers que scientifiques, défrichent chaque jour des endroits du monde à la recherche de traces du mystérieux passé de l'humanité. Les dangers que ces explorateurs rencontrent, les méthodes scientifiques qu'ils emploient, et les trésors qu'ils excavent constituent le sujet de cet article.



Howard Carter en train d'explorer la tombe de Toutankhamon.

L'époque dorée et aventureuse de l'Ouest sauvage est presque terminée. Les pôles Sud et Nord ont livré la plupart de leurs secrets à des explorateurs intrépides. Les jungles impénétrables d'Amérique Centrale, du Brésil et d'Afrique ont vu leurs mystères percés par l'œil inquisiteur des aviateurs. En conséquence, il semble que le monde n'offre plus de frontière à franchir pour des aventuriers en quête d'inconnu.



Ce dessin d'artiste montre l'exploration par des plongeurs d'une cité depuis longtemps oubliée, Chersonèse. Cette ville, engloutie par les mers suite à un séisme, a révélé des reliques inestimables, qui ne semblent être qu'une partie de ses trésors.

Mettre la curiosité féminine à l'épreuve. Des femmes de l'expédition archéologique Lee, établie au Yucatan en Amérique Centrale, descendent dans une crevasse située dans une ruine maya récemment découverte. Cet ancien peuple américain possédait une forme de civilisation très développée, avec des temples et une grande qualité architecturale.

Mais les aventuriers modernes ne doivent pas se morfondre, car la science de l'archéologie, destinée à percer les mystères du passé de l'humanité, oriente à présent la voie vers de nouvelles frontières dans des régions reculées du monde, où des cités antiques englouties et depuis longtemps oubliées livrent à des explorateurs décidés une manne de trésors et d'émotions inépuisables.

Les archéologues aventureux, employant au mieux chaque ressource que la science moderne permet de servir leur discipline, fouillent les tréfonds de la terre et révèlent le savoir et les reliques de civilisations anciennes, qui

Cinquante millions de dollars seront dépensés cette année pour percer les secrets de l'Antiquité.



Les fouilles des ruines d'un ancien « temple des dieux » maya, découvert récemment grâce à une exploration en avion. La civilisation maya prospérait au Yucatan dès 500 avant J.C., et fut anéantie par les explorateurs espagnols.



Ci-dessus : des os de dinosaure récemment découverts au Montana. Ci-dessous : les ruines de pueblos des indiens Zunis, découvertes il y a peu au Nouveau-Mexique, révèlent des constructions remarquables et une architecture très développée, indiquant une civilisation résolument avancée.

vivaient dans certaines parties reculées du monde. Même les personnes modernes les plus sophistiquées ressentent un certain étonnement et une émotion réelle quand des objets précieux, utilisés quelque cinquante siècles avant eux, sont placés entre leurs mains.

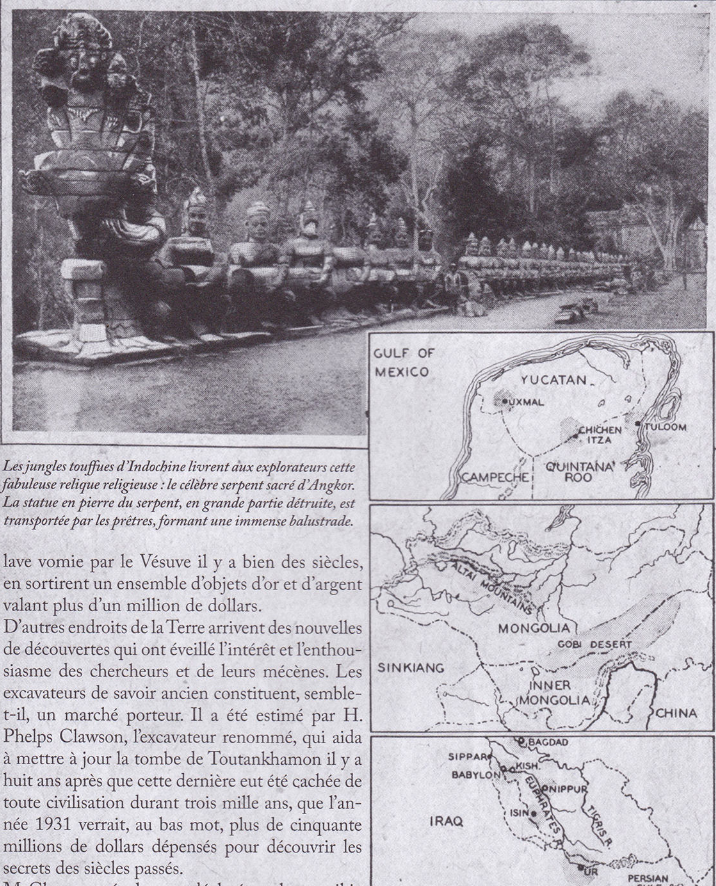
Grâce à la patience et au travail des archéologues, nous en savons bien plus aujourd'hui sur la façon dont les hommes vivaient dans un lointain passé, sur leurs croyances, leurs activités, leurs guerres et leurs intrigues, que les générations qui les suivirent de près. Ce que l'Egypte apporta à la Grèce en matière de tactique guerrière, navigation et industrie, ce que les conquérants romains apprirent des Grecs en matière d'architecture, de gouvernement et d'athlétisme, et ce que nos civilisations modernes doivent à ces nations de l'Antiquité, nous le voyons à présent extrait lentement des tombes et des ruines qu'elles laissèrent derrière elles.

Lors des derniers mois, des chercheurs fouillant les ruines de Pompéi, en Italie, une ville célèbre dont la vie a été figée par une pluie ardente de

prospéraient il y a des milliers d'années de cela, et dont les secrets ressurgissent à présent.

Pourquoi un tel travail est-il effectué ? La réponse réside dans la fascination immense qui s'exerce quand on touche à la façon dont les hommes

Les expéditions utilisent toutes les ressources de la science moderne pour leurs travaux d'excavation.



Les jungles touffues d'Indochine livrent aux explorateurs cette fabuleuse relique religieuse : le célèbre serpent sacré d'Angkor. La statue en pierre du serpent, en grande partie détruite, est transportée par les prêtres, formant une immense balustrade.

Des régions du monde qui se révèlent à présent d'un grand intérêt archéologique. La carte du haut montre les centres de la civilisation maya au Yucatan. Au centre, les régions habitées par les hommes préhistoriques. Au-dessous, des régions essentielles dans les récits bibliques.

lave vomie par le Vésuve il y a bien des siècles, en sortirent un ensemble d'objets d'or et d'argent valant plus d'un million de dollars.

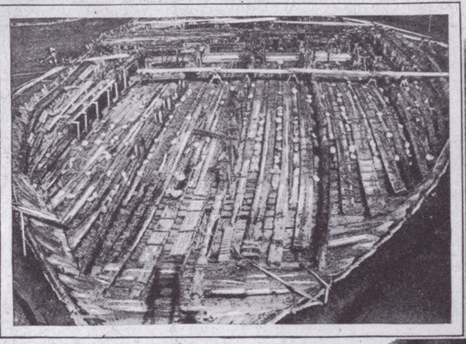
D'autres endroits de la Terre arrivent des nouvelles de découvertes qui ont éveillé l'intérêt et l'enthousiasme des chercheurs et de leurs mécènes. Les excavateurs de savoir ancien constituent, semble-t-il, un marché porteur. Il a été estimé par H. Phelps Clawson, l'excavateur renommé, qui aida à mettre à jour la tombe de Toutankhamon il y a huit ans après que cette dernière eut été cachée de toute civilisation durant trois mille ans, que l'année 1931 verrait, au bas mot, plus de cinquante millions de dollars dépensés pour découvrir les secrets des siècles passés.

M. Clawson a également déclaré que les possibilités d'augmentation des aides matérielles utilisées pour percer les secrets enfouis de l'Antiquité sont illimitées.

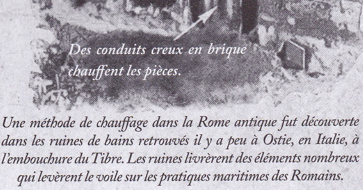
« Les sommes nécessaires pour effectuer un tel travail, dit-il, dépendent du lieu où vous travaillez et de l'importance de l'équipe qui œuvre sur place. Une expédition installée sur un site fixe nécessitera un équipement consistant en divers véhicules, des pistes aménagées, des éléments d'ingénierie, des composants chimiques pour conserver les trouvailles, du matériel photographique et mille et une choses utilisées dans la recherche scientifique. »

Toujours à propos de la découverte de la tombe de Toutankhamon, Howard Carter, un autre

Les ruines découvertes montrent comment les anciens vivaient, et quelles étaient leurs croyances.



La galère des plaisirs de l'empereur romain dément Caligula, retrouvée par le gouvernement italien après avoir asséché le lac Nemi, dans lequel elle avait sombré il y a mille neuf cents ans. La légende raconte que Caligula saborda volontairement le navire, avec tous ses invités à bord, pour couronner une orgie.



Une méthode de chauffage dans la Rome antique fut découverte dans les ruines de bains retrouvés il y a peu à Ostie, en Italie, à l'embouchure du Tibre. Les ruines livrèrent des éléments nombreux qui levèrent le voile sur les pratiques maritimes des Romains.

archéologue éminent, qui exploita sa découverte de façon ostensible, a annoncé récemment que la tombe de ce grand monarque avait été ouverte au public, comme dernier geste d'une des plus grandes aventures scientifiques. Ironiquement, Lord Carnavon, le chef de l'expédition Toutankhamon, perdit la vie au cours des opérations.

Si l'on tourne nos regards vers l'est à partir de la Vallée des Rois, on observera des chercheurs aussi affairés qu'une troupe de castors, en train d'excaver les tombeaux des anciens rois d'Ur, et d'autres sites de la vallée du Tigre-Euphrate.

L'expédition commune au British Museum et au musée de l'université de Pennsylvanie mit à jour il y a peu les tombes de trois souverains d'Ur. Horace H.F. Jayne, directeur du musée de Pennsylvanie, décrit ce site comme les ruines les plus monumentales de Mésopotamie. La plus ancienne des tombes remonte à 4 300 ans.

M. Jayne insiste sur le fait que l'expédition a concentré son attention sur ces tombes d'Ur durant neuf saisons. L'excavation fut difficile, explique-t-il, car les énormes murs en brique que Nabuchodonosor avait faits ériger autour de l'espace sacré recouvraient le site et avaient dû être déplacés en premier lieu.

« Dessous, en vient-il à dire, se trouvent des maisons particulières datant du XXème siècle avant J.C., et c'est seulement quand les murs ont été dégagés que nous avons pu découvrir les éléments relatifs à la troisième dynastie d'Ur. Certains bâtiments possèdent des murs de briques solides bitumées, avec des contreforts sur l'autre face ».

On se rend compte de la ressource de ces chercheurs, et on réalise comment ils parviennent à combiner science, talents de mécanique et ingéniosité, en observant les récentes opérations effectuées sur le site d'un ancien foyer de peuplement grec nommé Chersonèse, et décrit dans les écrits de Strabo, un géographe grec.

Un groupe d'archéologues russes, déroutés après des mois de fouilles sur ce qu'ils avaient pensé être le site de Chersonèse, décidèrent d'explorer sous la mer, près de la ville moderne de Sébastopol, en Crimée, à la recherche d'une cité engloutie. Ceci après que des pêcheurs aient propagé des histoires de fantastique cité sous-marine au large des côtes de Sébastopol…

Les chercheurs se mirent alors au travail avec des plongeurs et des torches géantes. Ils découvrirent ce qu'ils cherchaient à soixante mètres des côtes.

La ville avait été complètement submergée, et les plongeurs trouvèrent un mur semi-circulaire, un marché, des maisons en ruine et une petite quantité d'objets précieux. La cité avait prospéré plus de deux mille ans auparavant, et aurait été engloutie à la suite de violents tremblements de terre vers 480 avant J.C. Un butin de plusieurs millions de dollars repose dans la vieille Chersonèse, et les ingénieurs mettent en place des méthodes pour y accéder.

Athènes, qui a subi l'incessant assaut des pelles et des pioches durant des générations, s'est vue confrontée à une nouvelle attaque cet été. L'hiver dernier, l'American School of Classical Studies obtint la condamnation de trente bâtiments sur l'agora athénienne, autre nom de la place du marché, afin d'y effectuer des fouilles. Peut-être une nouvelle acropole sera-t-elle découverte. Des millions seront dépensés pour enquêter sur les mystères que le site cache. Et peut-être cela génèrera-t-il également des millions de dollars de profits.

Pour la personne ou le groupe qui cherche l'aventure en traquant des trésors ou des savoirs enfouis sous terre, le royaume à explorer est encore une terre vierge. Malgré les sommes considérables qui ont été réunies depuis qu'un lieutenant de Napoléon découvrit la pierre de Rosette près du Nil en 1799, permettant ainsi de traduire le langage égyptien des anciens et offrant par là même une clé ouvrant la porte de domaines riches en données scientifiques et en joyaux, de nombreux royaumes restent inviolés.

Une preuve de l'importance de cette manne de trésors anciens peut être trouvée dans les fouilles de la Société d'Exploration Egyptienne de Londres. Cette dernière possède trois cent cinquante hommes qui travaillent dans la Haute Egypte. Parmi ce groupe se trouve Gilbert D. Phillips, un étudiant américain qui recherche ce type particulier d'aventure. Il y a très peu de temps, il découvrit un pot contenant vingt-trois barres d'or pur ayant une valeur d'environ cinq mille dollars.

Au lac Nemi, près de Rome, deux galères d'apparat de l'empereur Caligula ont été localisées. Grâce à des opérations menées par le gouvernement fasciste en 1928, l'une d'elles a d'ores et déjà été retrouvée. Le professeur Ugo Antoniello, en charge des opérations d'archéologie, a annoncé

qu'il mettrait à jour une troisième galère de luxe de Caligula. Ces dernières avaient disparu neuf cents ans plus tôt.
En janvier dernier, un émoi considérable fut provoqué par le Dr E.L. Sudenik, un membre de la faculté hébraïque de Jérusalem. Il annonça qu'une tombe avait été découverte à Jérusalem, qui portait l'inscription suivante, en araméen : « Jeshua Bar Jehoseph », qui signifie « Jésus, fils de Joseph ». Des enquêtes furent diligentées pour déterminer si cette tombe était bien celle du Christ. Même si rien ne fut prouvé, les pages de l'histoire de l'archéologie fourmillent de références à des fouilles donnant corps aux éléments bibliques.
Même si la science s'est vouée durant des siècles à localiser le berceau de la civilisation, s'efforçant de définir les débuts de l'évolution humaine, les chercheurs dans les déserts, grottes, plaines, monts et autres sites découvrent constamment de nouvelles preuves infirmant les croyances scientifiques orthodoxes concernant les débuts de l'humanité.
Aujourd'hui, de nombreux archéologues en Orient cherchent les secrets de l'origine de l'homme. Le bénéfice qu'ils retirent de leurs fouilles n'est pas constitué de l'or ancien qu'ils pourraient découvrir, mais réside en les découvertes scientifiques concernant l'histoire de l'homme. Des travaux similaires ont lieu sur la terre sainte.
Quand on porte son attention sur les opérations de ces hommes, on ne parle pas de siècles, mais de cycles de millénaires. Par exemple, au Montana, une expédition scientifique de l'université de Princeton a découvert des œufs de dinosaure supposés avoir été pondus il y a cinquante millions d'années.
L'Arizona a également été désigné comme habitat de créatures qui parcouraient la face du globe il y a des millions d'années. Roy Chapman Andrews trouva des œufs identiques, et même de plus anciens, en Mongolie il y a sept ans de cela.
Il y a peu de temps, le Dr. James A.B. Scherer, directeur du Southwest Museum, a annoncé que des traces humaines ont été découvertes dans la grotte Gypsum, près de Las Vegas, dans le Nevada. On croyait avant cela que l'homme n'était arrivé en Amérique du Nord qu'il y a dix mille ans.

Article paru dans *Modern Mechanics*, septembre 1931



Naturaliste

Le naturaliste est un biologiste dont le domaine d'expertise concerne la nature et les espèces naturelles. Il est souvent amené à prendre part à des expéditions dans des lieux exotiques pour recueillir des spécimens et les ramener vers le monde civilisé en bon état de conservation.

Compétences d'occupation

Armes à feu (Armes d'épaule), Bricolage, Bureaucratie, Photographie, Pratique artistique (Dessin), Sciences humaines (Géographie), Sciences de la vie (Botanique), Sciences de la vie (Zoologie), Survie, Trouver Objet Caché

Particularités

Minutieux : compétence Conserver un spécimen en bon état
Respectueux : +10% en Pratique artistique (Dessin)
Aventureux : +1 en DEX

Cercles d'influence

Musées & Instituts, Globe-trotters, Fonctionnaires

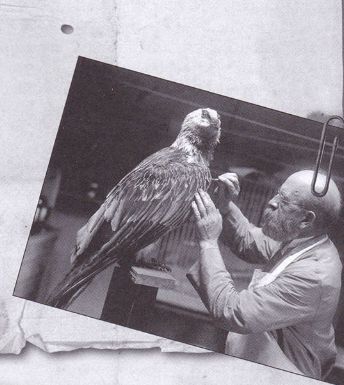
Equipement fétiche

Un herbier résistant, qui procure un bonus de 10% en Sciences de la vie (Botanique).

Niveau de vie

Classe moyenne

Trivia
Le naturalisme américain peut sans doute être daté du début du XIXème siècle et de l'expédition Lewis et Clark, mandatée par Thomas Jefferson. Cette expédition dans l'ouest des États-Unis permit, entre autres, de répertorier trois cents espèces de plantes et d'animaux, dont un grand nombre fut ramené vers l'est pour étude.





Anthropologue

Le plus vieil homo sapiens connu, dont plusieurs spécimens ont été étudiés en Europe et en Asie, était un homme blanc, de petite taille, au crâne allongé et au développement cérébral moyen
Carleton S. Coon

L'anthropologue est un scientifique qui étudie l'être humain sous des aspects physiques et culturels. Etudiant les communautés humaines, il peut être spécialisé en ethnographie lorsqu'il s'agit de collecter des éléments de civilisation sur le terrain.

Compétences d'occupation

Armes à feu (Armes d'épaule), Athlétisme, Langues (à choisir), Orientation, Savoir-vivre, Sciences humaines (Anatomie), Sciences humaines (Anthropologie), Survie, Trouver Objet Caché, Vigilance

Particularités

Ethnographe : +10% en Trouver Objet Caché
Humaniste : compétence Provoquer la sympathie des peuplades primitives
Résistant : +1 en CON

Cercles d'influence

Scientifiques, Musées & Instituts, Fonctionnaires

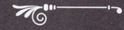
Equipement fétiche

Un ensemble d'instruments de mesures précis et de boites à échantillons, qui procurent un bonus de 10% en Sciences humaines (Anthropologie).

Niveau de vie

Classe moyenne

Trivia
Bien que connue depuis plus d'un siècle, la taxidermie devient, dans les années 20, un véritable outil d'étude scientifique. S'éloignant de la caricature que constituaient jusqu'alors les simples trophées de chasse, elle s'applique, sous l'impulsion de scientifiques comme Carl Akeley, à retransmettre fidèlement la réalité de la morphologie et de la structure des spécimens.



Dramatis Personae

Margaret Mead (1901 – 1978)

Fille d'un professeur de finance et d'une sociologue, Margaret Mead est née à Philadelphie. En 1923, elle entre à l'université de Columbia et s'y marie avec un étudiant en théologie. En 1925, elle rencontre l'anthropologue Reo Fortune et l'épouse, avant de s'installer avec lui aux îles Samoa. Elle rejoint en 1926 le Musée d'Histoire Naturelle de New York, et publie en 1928 le best-seller *Coming of Age in Samoa*, qui bouleverse l'anthropologie. Elle obtient un doctorat de l'université de Columbia puis, au début des années 1930, elle effectue une étude poussée des sociétés primitives de Nouvelle-Guinée, avant de se consacrer à Bali. Elle réalise un film, *Transe et Dance à Bali*. Elle retourne en Nouvelle Guinée en 1938. Référence en anthropologie, elle devient une inspiratrice pour la révolution sexuelle des années 1960.

Contacts possibles : Globe-trotters, Scientifiques, Universitaires, Artistes, Explorateurs

Scientifique/chercheur

Les chercheurs sont chargés d'étudier des spécimens qu'ils peuvent occasionnellement prélever eux-mêmes. Véritables experts dans leur domaine, ils œuvrent au sein d'universités prestigieuses, ou sont engagés par de grandes entreprises privées.

Compétences d'occupation

Bibliothèque, Bricolage, Contacts & ressources, Langues (latin ou grec), Métier (Laborantin), Sciences formelles (à choisir), Sciences de la Terre (à choisir), Sciences de la vie (à choisir), Trouver Objet Caché, Vigilance

Particularités

Infatigable : +1 en CON
Besogneux : +10% en Bibliothèque
Brillant : compétence Décortiquer une réaction chimique

Cercles d'influence

Scientifiques, Musées & Instituts, Business

Equipement fétiche

Un laboratoire rempli d'échantillons, d'éprouvettes et de tubes à essai, qui procure un bonus de 10% à la compétence Métier (Laborantin).

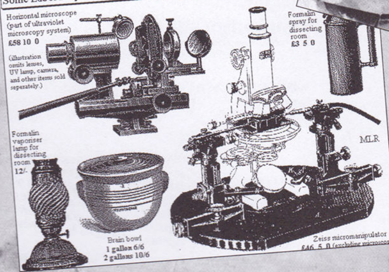
Niveau de vie

Pauvre à Aisé

Trivia

Les découvertes scientifiques sont parfois le fait d'amateurs inspirés. Ainsi, au début des années 20, John Larson, un officier de police de Berkeley, met au point le premier détecteur de mensonges en mesurant des variations de pression sanguine, de rythme cardiaque ou de cadence de respiration, données auxquelles sera ajoutée la mesure de la transpiration, grâce à un ingénieux système de conduction électrique !

Quelques instruments de laboratoire
(extrait d'un catalogue anglais de 1927)






Dramatis Personae

Arthur Compton (1892 – 1962)



Arthur Compton, fils d'un doyen d'université, est né dans l'Ohio en 1892. Il obtient un doctorat à Princeton, comme deux de ses frères.

En 1913, Arthur Compton mène des recherches sur la rotation de la Terre et, en 1918, il se lance dans l'étude des rayons X. En 1922, à l'université de St. Louis, il fait la démonstration d'une réaction électromagnétique connue sous le nom d' « effet Compton », et obtient le prix Nobel de Physique en 1927.

Compton développe une méthode permettant l'observation des photons et des électrons.

En 1941, au sein du Bureau de recherche et développement scientifiques, Compton relance les travaux sur la bombe atomique, grâce à ses recherches sur l'uranium puis le plutonium, au sein d'un laboratoire nommé « Met lab » (metallurgical laboratory).

En 1942, une équipe de ce laboratoire produit la première réaction en chaine, dans le premier réacteur nucléaire au monde. Compton est l'un des plus importants scientifiques durant la guerre, et prend part à la décision de faire usage de la bombe atomique contre le Japon. Compton retourne à l'université de St. Louis et y est à l'origine du recrutement de nombreux scientifiques chevronnés.

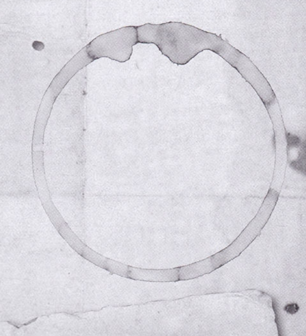
Contacts possibles :
Scientifiques, Universitaires



Linguiste

Le linguiste est un spécialiste de l'étude des langues. Grâce à des méthodes scientifiques appliquées au langage, il est capable de déterminer et d'assimiler rapidement les principaux principes d'une langue étrangère et de maitriser ses bases. Il accompagne très souvent les expéditions étrangères.

Trivia
La majorité de la population américaine des années 20 est convaincue que les Indiens d'Amérique parlent un seul et même langage. En réalité, ce sont quelque deux cent cinquante langues différentes qui sont utilisées par ces derniers.



Compétences d'occupation

Bibliothèque, Ecouter, Langues (deux langues mortes), Langues (trois au choix), Sciences formelles (Linguistique), Sciences humaines (Histoire), Trouver Objet Caché

Particularités

Spécialiste : +10% dans une langue
Erudit : +1 en EDU
Clairvoyant : compétence Déceler le sens caché d'un texte

Cercles d'influence

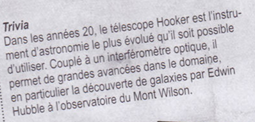
Musées & Instituts, Universitaires, Fonctionnaires

Equipement fétiche

Une collection importante d'ouvrages de linguistique, qui procure un bonus de 10% en Sciences formelles (Linguistique).

Niveau de vie

Classe moyenne



Trivia
Dans les années 20, le télescope Hooker est l'instrument d'astronomie le plus évolué qu'il soit possible d'utiliser. Couplé à un interféromètre optique, il permet de grandes avancées dans le domaine, en particulier la découverte de galaxies par Edwin Hubble à l'observatoire du Mont Wilson.

Astronome

L'astronome est un scientifique dont la spécialité est l'étude des corps célestes. Il travaille habituellement au sein d'un observatoire, bénéficiant dans les années 20 d'un équipement de pointe qui révolutionne le domaine. Cette profession souffre tout de même d'une réputation quelque peu mitigée, car il semble qu'elle soit régulièrement source de démence.

Compétences d'occupation

Bibliothèque, Bricolage, Contacts & ressources, Métier (Optique), Photographie, Sciences formelles (Astronomie), Sciences de la Terre (Géologie), Sciences de la vie (Biochimie), Trouver Objet Caché, Vigilance

Particularités

Imaginatif : +1 en INT
Inquiet : compétence Déceler les anomalies célestes
Technique : +10% en Métier (Optique)

Cercles d'influence

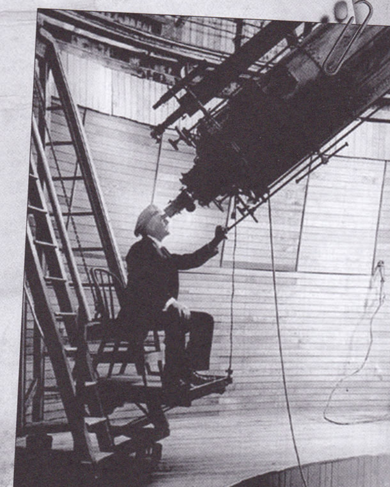
Scientifiques, Universitaires, Notables

Equipement fétiche

Une lunette d'astronomie, qui procure un bonus de 10% en Sciences formelles (Astronomie).

Niveau de vie

Classe moyenne



Le milieu du cinéma



Metteur en scène

Le metteur en scène combine un sens artistique avec de solides connaissances techniques. Les metteurs en scène sont de véritables stars, dont la notoriété dépasse parfois celle des vedettes. Avec l'avènement du cinéma parlant à la fin des années 20, leur capacité d'adaptation est mise à rude épreuve.

Trivia
Bien que le cinéma ait fait usage bien avant les années 20 de techniques de sonorisation des films (bruitages en direct, disques), c'est en 1927, avec *Le Chanteur de jazz*, que le cinéma parlant fait sa véritable apparition.

Compétences d'occupation

Bricolage, Contacts & ressources, Crédit, Culture artistique (Cinéma), Métier (Technique du film), Négociation, Photographie, Pratique artistique (Mettre en scène), Psychologie, Vigilance

Particularités

Volubile : +1 en APP
Tyrannique : compétence Tyranniser un acteur
Novateur : +10% en Pratique artistique (Mettre en scène)

Cercles d'influence

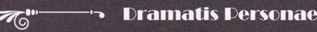
Cinéma, Gotha, Universitaires

Equipement fétiche

Une chemise pleine de scripts à proposer à des investisseurs, qui procure un bonus de 10% en Négociation si l'on a affaire à des amateurs de cinéma.

Niveau de vie

Classe moyenne à Riche



Dramatis Personae

Fritz Lang (1880 – 1976)

Fils d'un riche entrepreneur, Fritz Lang est né en Autriche. Il suit une formation d'architecte, mais se passionne plus pour l'art et la littérature fantastique, ce qui l'incite à rompre avec sa famille avant d'entamer un tour du monde entre 1908 et 1913. Revenu en Europe, il végète comme artiste peintre à Paris, travaillant également pour la presse française et allemande. Le début de la Grande Guerre le pousse à quitter la France en 1914, et à s'engager dans l'armée autrichienne. Il est maintes fois décoré. Il commence également à écrire des scénarios. Finalement, il devient réalisateur en 1919. Son premier succès, *Les Araignées*, (1919) est un récit d'aventures, mais c'est avec *Le Docteur Mabuse* (1922) et *Metropolis* (1926) qu'il acquiert une renommée internationale dans le courant du cinéma expressionniste.

Le cinéma parlant lui offre son plus grand succès, *M, le Maudit* en 1931, mais la montée du nazisme l'incite à créer des œuvres critiques et à quitter l'Allemagne en 1934. Il débarque aux États-Unis, où Hollywood lui permet de réaliser aussi bien des westerns que des films sociaux, à tendance psychanalytique, ou encore antinazi.
Il retourne finalement en Allemagne dans les années 1950, où il signe ses derniers grands succès.

Contacts possibles : Cinéma, Gotha, Artistes, Globe-trotters, Forces de l'ordre, Armée





Technicien

Cette occupation comprend de nombreuses facettes des métiers du cinéma. Accessoiristes, machinistes, éclairagistes sont des exemples parmi d'autres de la foule d'individus qui gravitent autour du metteur en scène. Bien souvent en espérant un jour se voir offrir une chance à l'écran.

Compétences d'occupation

Athlétisme, Bricolage, Conduite (Automobile ou Poids lourd), Culture artistique (Cinéma), Discrétion, Métier (Mécanique), Métier (Menuiserie ou Electricité), Premiers soins, Trouver Objet Caché, Vigilance

Particularités

Inventif : compétence Mettre au point des trucages
Épais : +1 en TAI
Débrouillard : +10% en Bricolage

Cercles d'influence

Cinéma, Monde du travail, Business

Equipement fétiche

Une trousse à outils complète, qui procure un bonus de 10% à une compétence Métier.

Niveau de vie

Pauvre à Classe moyenne

Trivia
Le Movietone est le nom du dispositif d'enregistrement du son sur pellicule, qui permet une synchronisation entre son et image. Son utilisation favorise le développement du cinéma parlant à la fin des années 20.

Maquilleur

Le maquillage devient un élément très important dans la vie de tous les jours dans les années 20, et occupe une place toute particulière dans l'industrie cinématographique. Les maquilleurs compétents sont très recherchés, et utilisent des techniques de grimage de plus en plus perfectionnées.

Trivia
Avant les années 20, porter du maquillage peut se révéler périlleux pour les femmes. D'une part, en raison de l'image négative associée au port de ce genre d'artifices. Mais également à cause de la présence dans les produits cosmétiques de produits chimiques toxiques tels que le mercure, le souffre ou le plomb.

Compétences d'occupation

Athlétisme, Baratin, Culture artistique (Cinéma), Discrétion, Ecouter, Métier (Coiffure), Métier (Couture), Métier (Maquillage), Psychologie, Vigilance

Particularités

Réceptif : +10% en Psychologie
Dextre : +1 en DEX
Créatif : compétence Fabriquer de fausses substances corporelles

Cercles d'influence

Cinéma, Monde du travail, Business

Equipement fétiche

Une trousse de maquillage complète, qui procure un bonus de 10% en Métier (Maquillage).

Niveau de vie

Pauvre à Classe moyenne



Cascadeur

Le métier de cascadeur, lucratif, au fur et à mesure que les films deviennent plus spectaculaires. Toutefois, le travail n'est pas sans risque, les conditions de sécurité étant réduites au minimum, et les normes totalement absentes.

Trivia
A la fin de la Grande Guerre, certains pilotes de chasse se spécialisent dans des spectacles d'acrobatie aérienne à couper le souffle. L'industrie cinématographique ne tarde pas à exploiter le filon, quitte à verser dans la surenchère. Pour preuve, le colossal *Hell's Angels*, d'Howard Hughes, coûte la vie à trois cascadeurs.

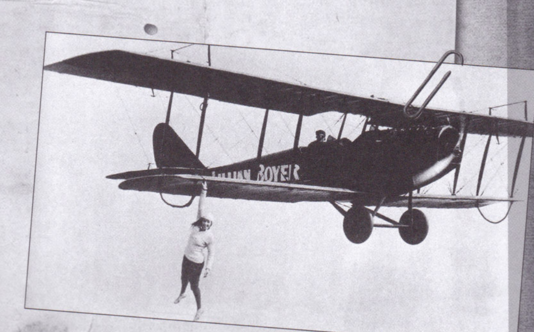
Compétences d'occupation
Armes à feu (Armes de poing), Athlétisme, Conduite (Automobile), Conduite (Deux roues), Corps à corps (Bagarre), Discrétion, Equitation, Imposture, Pratique artistique (Jouer la comédie), Vigilance

Particularités
Maladroit : +1 en CON
Intrépide : compétence Acrobatie
Acteur : +10% en Imposture

Cercles d'influence
Cinéma, Monde du travail, Santé

Equipement fétiche
Un recueil d'affiches des films avec ses cascades, qui procure un bonus de 10% en Crédit si on l'utilise à bon escient.

Niveau de vie
Pauvre à Classe moyenne



Impresario/agent

La plupart des intervenants importants de l'industrie cinématographique font appel aux services d'un agent, qui négocie au mieux leurs contrats et leurs rémunérations. Les plus compétents sont de véritables références du milieu, tandis que d'autres végètent en représentant des comédiens de seconde zone.

Trivia
Les années 20 sont, à bien des égards, la décennie qui consacre le star-system hollywoodien. Les grandes stars de l'époque, tels Chaplin, Fairbanks, Pickford ou Griffith, se voient offrir des émoluments dépassant le million de dollars annuel.

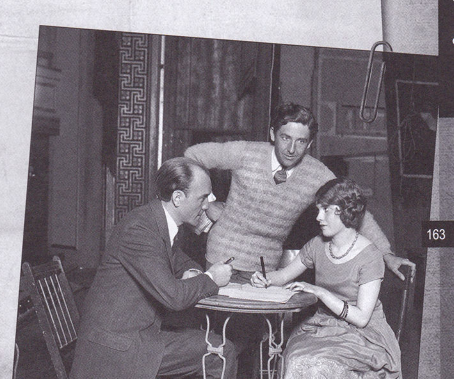
Compétences d'occupation
Armes à feu (Armes de poing), Baratin, Bureaucratie, Conduite (Automobile), Contacts & ressources, Culture artistique (Cinéma), Droit, Négociation, Persuasion, Sciences humaines (Economie)

Particularités
Escroc : compétence Ajouter une petite ligne aux contrats
Reconnu : +10% en Contacts & ressources
Gardien : +1 en FOR

Cercles d'influence
Cinéma, Presse, Business

Equipement fétiche
Un carnet d'adresses bien fourni, en particulier de jeunes actrices désireuses de se faire un nom, qui procure un bonus de 10% en Négociation dans certains cas.

Niveau de vie
Pauvre à Aisé





Acteur

Louise Brooks

L'industrie cinématographique prend réellement son envol dans les années 20. La plupart de la production américaine de la décennie est originaire d'Hollywood, mises à part quelques productions venues du New Jersey. Dès le milieu de la décennie, le cinéma est devenu un gros enjeu, et à la fin de cette période, vingt studios se chargent de fournir à un public de plus en plus nombreux une masse de films jamais vue dans l'histoire. Pour vous, acteur de cinéma, les débouchés sont bien plus importants que pour vos prédécesseurs.

Vous avez pu embrasser votre rêve : apparaitre à l'écran.

Trivia

Ce qui n'était en 1900 qu'un petit village accueillant à peine cinq cents âmes est, dans les années 20, la capitale mondiale du cinéma. Ses environs permettent de tourner toutes sortes de scènes (mer, montagne, désert), et son rattachement à Los Angeles lui offre de plus amples perspectives. Notons que les célèbres lettres blanches installées à flanc de montagne et universellement connues ne sont alors qu'un gigantesque panneau publicitaire intitulé HOLLYWOODLAND.

Compétences d'occupation

Athlétisme, Baratin, Contacts & ressources, Corps à corps (Bagarre), Culture artistique (Cinéma), Equitation, Imposture, Mémoriser un texte, Pratique artistique (Jouer la comédie), Séduction

Particularités

Comique : compétence Déclencher les rires
Beauté fatale : +1 en APP
Tragédien : +10% en Pratique artistique (Jouer la comédie)

Cercles d'influence

Cinéma, Gotha, Presse

Equipement fétiche

Un stock de photographies dédicacées à l'attention des fans, qui procure un bonus de 10% en Séduction.

Niveau de vie

Pauvre à Riche

Profil type : Acteur

Caractéristiques & Attributs

APP	16	Prestance	80%
CON	12	Endurance	60%
DEX	13	Agilité	65%
FOR	12	Puissance	60%
TAI	13	Corpulence	65%
EDU	11	Connaissance	55%
INT	13	Intuition	65%
POU	14	Volonté	70%

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Magie	14
Points de Vie	13
Santé Mentale	70

Compétences d'occupation

Athlétisme	50%
Baratin	60%
Contacts & ressources	40%
Corps à corps (Bagarre)	40%
Culture artistique (Cinéma)	55%
Equitation	45%
Imposture	60%
Mémoriser un texte	60%
Pratique artistique (Jouer la comédie)	70%
Séduction	60%

Dramatis Personae

Roscoe « Fatty » Arbuckle

(1887 – 1933)

Arbuckle est un acteur américain né au Kansas en 1887. Sa corpulence lui vaut le sobriquet de « Fatty », qui devient également son nom de scène. Enfant prodige, il embrasse une carrière artistique très jeune, au sein de troupes théâtrales à succès.

En 1909, il se lance dans le cinéma, en tant qu'acteur et réalisateur pour la Keystone Company (dans laquelle figure aussi Charlie Chaplin).

Il devient par la suite producteur au sein de la Comique Film Corporation, où il recrute, entre autres, Buster Keaton, avec qui il se lie d'une amitié sincère.

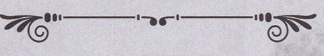
En 1919, il signe un contrat mirobolant avec la Paramount, mais sa vie bascule en 1921. Lors d'une fête privée, Roscoe découvre une actrice mourante dans sa chambre. Elle décède quatre jours plus tard et, suite à une dénonciation calomnieuse, il est accusé de viol et d'homicide. Son arrestation donne lieu à une campagne de presse sans précédent, provoquant une levée de boucliers de l'opinion publique et des ligues de vertu. Malgré son innocence, « Fatty » est placé sur la liste noire d'Hollywood, et interdit d'exercer son métier par un comité de censure créé par le sénateur Hays.

Il tombe en disgrâce, et ne peut revenir devant les caméras. Buster Keaton lui tend la main et il réalise quelques films sous le nom de William Goodrich entre 1925 et 1932.

Il s'éloigne du cinéma pour retourner vers le théâtre, mais sa réputation sulfureuse le dessert. Il achète un cabaret, mais la Prohibition fait rage. Finalement, il signe un contrat en 1932 avec la Warner, et fait un retour triomphal dans des courts métrages.

Devant le succès rencontré, la Warner l'engage pour un long métrage, mais il meurt le soir même, laissant derrière lui l'image d'un artiste abattu par les calomnies, à l'origine de la censure à Hollywood.

Contacts possibles : Cinéma, Presse, Gotha, Notables, Forces de l'ordre, Justice, Pègre, Artistes, Politique



Dossier : Jouer un acteur dans les années 20

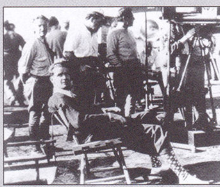
Attendez, attendez ! Vous n'avez encore rien entendu !
Al Jolson, *Le Chanteur de jazz*, 1927

L'ère du cinéma muet

En tant qu'acteur, vous avez certainement – à moins d'être un jeune oiseau à peine sorti du nid – commencé par jouer dans des films muets.
En effet, jusqu'en 1927, la production concerne uniquement des films muets. Précisons qu'on les appelle muets par opposition aux films parlants qui vont arriver, mais que concrètement, ils sont presque toujours accompagnés de musique (par le biais de disques enregistrés, mais aussi de musiciens qui jouent directement dans le cinéma), voire de dialogues récités par des acteurs qui tâchent de se synchroniser avec les images.
Au fil des années 20, les productions deviennent de plus en plus longues, soignées et surtout coûteuses. Hollywood s'organise en unités distinctes, dévolues aux différentes parties de la production (scénario, maquillage, décor, mise en scène) pour plus de professionnalisme.
Les films sont classés en genres, qui présentent des caractéristiques très claires. Un acteur qui s'illustre dans l'une de ces catégories de films se retrouve bien souvent avec une étiquette qui lui colle à la peau durant toute sa carrière. Vous avez pu choisir la vôtre, mais tous n'ont pas eu cette chance.

L'ère du cinéma parlant

En 1927, après quelques essais insatisfaisants, le premier film parlant voit le jour : *Le Chanteur de jazz*, d'Al Jolson. Cette révolution change considérablement l'industrie du cinéma.
En tant qu'acteur, vous avez réussi à passer le cap du parlant qui fut fatal à certains. Une voix disgracieuse ou une élocution difficile a sonné le glas de nombreuses carrières flamboyantes.
Certes, la transition de ne se fait pas toute seule. Vous multipliez les cours de diction et travaillez votre voix. En outre, le jeu de scène est considérablement modifié, en raison des contraintes techniques qui accompagnent le passage au sonore. En vous voyant à l'écran, vous vous trouvez statique et parfois emprunté, mais comment faire autrement avec un énorme micro accroché à son costume ? Et que dire des scènes étriquées jouées autour du micro planté au milieu de la scène comme un juge, tandis que d'énormes bâches tentent de camoufler le bruit de la caméra ?…
En tous cas, à la fin des années 20, les films muets ont quasiment disparu. Et entre le son et les débuts de la couleur, le cinéma connait un bouleversement qui a tout d'une révolution. Et vous en faites partie.



Howard Hugues durant la réalisation de *Hell's Angels*, 1928

Les employeurs

Trouver un rôle n'est pas aussi difficile que l'on croit. Trouver un bon rôle est plus compliqué. Votre agent s'occupe de vous placer dans les meilleures productions, et il a souvent affaire aux groupes décrits ci-après.



Les grands studios des années 20

Les fondations des studios majeurs d'Hollywood, tant d'un point de vue organisationnel que financier, sont posées dans les années 20. Le système des studios se distingue par des contrats longue durée pour les acteurs-stars, et par un contrôle accru sur les metteurs en scène et les acteurs, aussi bien sur le plan artistique que promotionnel. En conséquence, la créativité de certains metteurs en scène se voit quelque peu limitée par ce fonctionnement. La production, à partir de 1927, est toute entière entre les mains des studios, qui intègrent les différents paramètres de l'industrie cinématographique (production, distribution et projection) dans un contrôle vertical.




L'enregistrement sonore du chant d'une actrice





Les cinémas célèbres : vous rêvez d'y voir vos films

- **Strand Theatre** (New York), fondé en 1914. 3 300 places.
- **Roxy Theatre** (New York), ouvert en 1927. Avec 6 000 places, le plus grand cinéma du monde.
- **Million Dollar Theater** (Los Angeles), fondé en 1918. 2 000 places.
- **Egyptian Theater** (Los Angeles), ouvert en 1922 avec la projection de *Robin des Bois*.
- **Chinese Theater** (Hollywood), ouvert en 1927. 2 200 places, célèbre pour les empreintes de stars qui ornent son trottoir.

Acteurs et réalisateurs célèbres que vous avez pu côtoyer

- **Douglas Fairbanks** : *Le Masque de Zorro* (1920), *Robin des bois* (1922), *Le Voleur de Bagdad* (1924), *Le Pirate noir* (1926), *Le Masque de fer* (1929)
- **Mary Pickford** : *La Mégère apprivoisée* (1929) (avec D. Fairbanks), *Coquette* (1929)
- **Harold Lloyd** : *Monte là-dessus !* (1923), *Ca t'la coupe* (1924), *Vive le sport !* (1925), *Le Petit Frère* (1927)
- **Gloria Swanson** : *L'Echange* (1920), *Faiblesse humaine* (1928)
- **John Barrymore** : *Dr Jekyll et Mister Hyde* (1920), *Moby Dick* (1926)
- **Norma Shearer** : *Le Prince étudiant* (1927), *L'Homme de la nuit* (1927)
- **Greta Garbo** : *Le Torrent* (1926), *La Chair et le Diable* (1926)
- **Lon Chaney** : *Le Bossu de Notre Dame* (1923), *Le Fantôme de l'opéra* (1925)
- **Rudolph Valentino** (mort en 1926) : *Le Sheik* (1921), *Camille* (1921), *Blood and Sand* (1922), *L'Aigle* (1925), *Le Fils du sheik* (1926)
- **Clara Bow** (la mieux payée en 1928) : *The Plastic Age* (1925), *Les Ailes* (1927)
- **Janet Gaynor** : *Septième ciel* (1927), *Sunrise* (1927), *Les Quatre Diables* (1928)
- **Louise Brooks** : *Street of Forgotten Men* (1925)

Réalisateurs

- **Ernst Lubitsch** : *Comédiennes* (1924), *So This Is Paris* (1926)
- **Victor Seastrom** : *Le Vent* (1928)
- **Erich von Stroheim**

A la fin des années 20, 90% de la production se partage entre cinq studios majeurs, chacun possédant ses spécificités. Autant dire qu'il est difficile pour un acteur d'échapper à leurs productions...

Fox Film Foundation, fondée en 1912, se fait remarquer d'abord par des bulletins d'information filmés et des westerns de série B. La Fox devient en 1935 la 20th Century Fox, et produit notamment les films de l'enfant-star Shirley Temple dans les années 30.

Metro Goldwin Meyer est constituée en 1924 par la fusion de trois studios créés dans les années 1910. Connu pour le lion rugissant qui ouvre ses génériques à partir de 1928, ce studio se distingue par quelques grands succès tels que *La Grande Parade* (1925), *Broadway Melody* (1929), ainsi que les films de Tarzan avec Johnny Weissmuller, et des stars comme Clark Gable, Greta Garbo et Spencer Tracy.

Paramount Pictures Corporation, union de deux studios fondés dans les années 1910, compte dans ses rangs les stars Douglas Fairbanks, Mary Pickford et Rudolph Valentino.

RKO (Radio-Keith-Orpheum) Pictures, le plus petit des studios majeurs, est à l'origine des films musicaux de Fred Astaire, de *King Kong* en 1933, et *Citizen Kane* en 1941.

Warner Bros Pictures, fondée en 1923, est la pionnière en matière de cinéma parlant. Ce studio produit et distribue *Le Chanteur de jazz*, le premier film du genre, en 1927. Il se spécialise ensuite dans les films d'animation.

Ces cinq grands studios possèdent de grandes unités de production, ainsi que leurs propres salles, qui constituent la moitié des cinémas de l'époque aux États-Unis. Ils imposent aux salles indépendantes de projeter leurs productions – certaines de celles-ci très bas de gamme – pour accéder à leurs gros titres. C'est l'intérêt d'être acteur pour un grand studio : même en jouant mal dans un mauvais film, on peut se retrouver projeté dans les plus grands cinémas.

Trois autres studios existent dans l'ombre des cinq. La différence majeure avec les cinq grands est qu'ils ne possèdent pas leurs propres salles.

Columbia Pictures, fondée en 1920 par les frères Cohn, produit les films de Rita Hayworth.

United Artists est un studio indépendant fondé en 1919 par les stars Mary Pickford, Douglas Fairbanks et Charlie Chaplin, et par le réalisateur D.W. Griffith. Il produit et distribue essentiellement les films de ses propriétaires. Pickford et Fairbanks sont les stars de votre époque, et leur mariage est l'un des événements majeurs du milieu dans les années 20.

Universal Pictures, fondée en 1912, se distingue par ses comédies d'Abbot et Costello, la série Flash Gordon et le dessin animé Woody Woodpecker.

« Poverty row »
D'autres studios et producteurs indépendants sont installés, pour la plupart, dans une zone défavorisée d'Hollywood surnommée la « rue de la pauvreté ». Ils produisent des films à petit budget, employant des acteurs de seconde zone. Ils sont spécialisés dans les films d'horreur, de science-fiction ou les westerns de série B. On peut compter dans leurs rangs un petit studio prometteur : Disney Studios.
Si vous travaillez par là, c'est soit par manque de chance, soit par manque de talent, ou par volonté d'opposition au système en place. Vous gagnez peu, mais vous vous amusez bien.

Le cinéma prospère également à l'étranger, et vous avez eu écho de certaines productions européennes.

Les années 20 marquent l'âge d'or du cinéma en Allemagne, où les contraintes se font moins sévères, et où les réalisateurs peuvent laisser libre court à leur créativité. L'expressionnisme se caractérise par ses personnages grotesques, ses angles de vue distordus, et ses atmosphères stylisées.



Murnau (*Nosferatu* en 1922, *Sunrise* en 1927), Fritz Lang (*Docteur Mabuse* en 1922, *Metropolis* en 1927) et Robert Wiene (*Le Cabinet du docteur Caligari* en 1920) sont ses fers-de-lance.
En Russie, la réputation de Sergei Eisenstein (*Le Cuirassé Potemkine* en 1925) traverse l'océan.

Les genres de films

L'aventure et le de cape et d'épée
Les grands films d'aventure bénéficient de la manne financière qui afflue à Hollywood. Ils consacrent les sex-symbols des années 20 : Rudolph Valentino et Douglas Fairbanks. L'acteur de films d'aventure est avant tout un athlète au physique avantageux, doté d'un magnétisme et d'une présence naturels à l'écran. Et il doit savoir embrasser.

La comédie
La comédie est extrêmement populaire dans les années 20. La plupart des comédies sont muettes, et reposent sur les épaules d'une pléiade de stars : Charlie Chaplin, Buster Keaton, Harold Lloyd, « Fatty » Arbuckle (du moins, avant que la carrière de ce dernier soit stoppée par un scandale en 1921), Harry Langton, Laurel et Hardy et les Marx Brothers. Si vous êtes acteur de comédie, il vous faut vivre dans l'ombre de ces géants du rire.
Un acteur de comédie mêle une gestuelle précise, et est bien souvent capable de prouesses acrobatiques, avec un travail sur l'expression du visage, qui insuffle émotion et tendresse dans certaines séquences.

Les fresques épiques
Les années 20 consacrent énormément d'argent à l'industrie cinématographique, qui donne naissance à de grandes fresques épiques, employant des centaines de figurants. En tant qu'acteur, il est possible que vous ayez effectué des apparitions dans ces grandes productions, dont l'auteur principal est Cecil B. DeMille.
Parmi les plus grands succès des années 20, on trouve *Les Dix Commandements* (1923), *Ben Hur* (1925) et *Le Roi des rois* (1926).

La guerre
La Grande Guerre a laissé des traces indélébiles dans les esprits, et le cinéma s'empare du sujet, avec un spectre de traitement assez étendu. Certaines œuvres glorifient en effet les troupes au combat et les héros, tandis que d'autres portent sur la guerre un regard empreint de cynisme.

Le western
Le western est un genre cinématographique uniquement américain, et ce dès les premières heures du cinéma. Sa popularité est grande, et bénéficie du travail de grands réalisateurs comme John Ford (*Le Cheval de fer* en 1924). Œuvrer » comme acteur dans des westerns implique une condition physique impeccable, ainsi que de sérieuses qualités de cavalier. D'anciens cow-boys sont parfois engagés par Hollywood comme figurants.



L'horreur et le fantastique
Le cinéma d'horreur américain ne bénéficie pas de l'aura des productions expressionnistes allemandes, mais se taille sa place grâce à l'inventivité des effets spéciaux. Les budgets sont principalement dévolus à ces derniers, et par conséquent les acteurs sont bien souvent de second plan et mal payés.

Le policier
Les films policiers ont le vent en poupe dans cette ère de Prohibition. Ils sont du pain béni pour les acteurs qui bénéficient d'une « gueule ». La mise en avant des activités policières ne va pas sans une certaine glorification du monde criminel, ce qui n'est pas sans attirer les foudres des ligues de vertu.

Les contraintes

Depuis 1922, être acteur implique pas mal de responsabilités. Les studios d'Hollywood ont créé un organe de contrôle, le MPPDA, pour réglementer l'image du cinéma, écornée par quelques scandales. Les acteurs se doivent alors de donner de leur profession une image respectable, et tout écart est passé au crible. On pourrait s'attendre à ce que votre vie soit une suite de fêtes et de nuits de débauche, mais c'est loin d'être le cas. Pour travailler, les studios exigent à présent de leurs acteurs qu'ils montrent patte blanche.
Au fil du temps, des codes de plus en plus stricts contrôlent le comportement des acteurs et le contenu des films. En termes de liberté, l'industrie du cinéma subit également le contrecoup de la Prohibition.
Pour se détendre, il reste l'Europe, les cliniques privées, ou les grandes demeures situées hors de portée des journalistes et des contrôleurs.

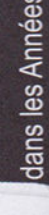
- **Michael Curtiz**
- **Josef von Sternberg** : *Underworld* (1927), *The Drag Net* (1929), *The Docks of New York* (1929)
- **Charles Chaplin** : *Le Kid* (1921), *La Ruée vers l'or* (1925), *Le Cirque* (1928)
- **Buster Keaton** : *Sherlock Junior* (1924), *La Croisière du navigateur* (1924), *Le Mécano de la Général* (1927), *Le Caméraman* (1928)

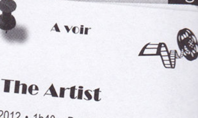
Le début des Academy Awards

En 1929 voient le jour les Academy Awards (qui seront plus tard connus sous le nom d'Oscars), destinés à récompenser l'excellence dans le domaine du cinéma. Son premier palmarès récompense le film *Wings* (*Les Ailes*), de William Wellman.

Les plus grands succès des années 20

1 *La Grande Parade* (1925)
2 *Le Fou chantant* (1928)
3 *Les Quatre Cavaliers de l'apocalypse* (1921)
4 *Ben Hur* (1925)
5 *Way Down East* (1920)
6 *La Ruée vers l'or* (1925)
7 *Les Dix Commandements* (1923)
8 *Le Chariot couvert* (1923)
9 *Wings* (1927)
10 *Over the Hill to the Poorhouse* (1920)
11 *Aloma of the South Seas* (1926)
12 *Le Chanteur de jazz* (1927)





A voir

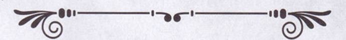
The Artist

2012 • 1h40 • De Michel Hazanavicius, avec Jean Dujardin et Berenice Bejo

Hollywood, 1927. George Valentin est une vedette du cinéma muet. L'arrivée des films parlants le fait sombrer dans l'oubli. Peppy Miller, une jeune figurante, suit la trajectoire inverse.



Les explorateurs





Chasseur d'épaves

Les chasseurs d'épaves sillonnent les mers à la recherche de navires gorgés d'or qui gisent au fond. Les légendes abondent sur les navires pirates des mers du sud, et attirent des risque-tout qui bravent les dangers des océans. Nombre d'entre eux finissent toutefois comme ceux dont ils veulent piller le tombeau.

Compétences d'occupation

Armes exotiques (Fusil harpon), Athlétisme, Baratin, Culture artistique (Antiquités), Langue (Espagnol), Navigation, Plongée sous-marine*, Sciences humaines (Histoire), Sciences de la Terre (Océanographie), Trouver Objet Caché

Particularités

Historien : compétence Légendes des mers
Plongeur : +1 en CON
Avide : +10% en Baratin

Cercles d'influence

Globe-trotters, Fonctionnaires, Forces de l'ordre

Equipement fétiche

Une collection de divers recueils de récits de bateaux échoués et des trésors qu'ils transportaient, qui procure un bonus de +10% en Culture artistique (Antiquités).

Niveau de vie

Pauvre à Riche

Trivia

En 1898, une tempête se déclencha au large des côtes de Nouvelle-Angleterre, et causa la perte de quelque cent quarante navires. La perte la plus marquante de cette tragédie fut celle du Portland, qui sombra corps et biens avec 191 passagers à son bord. Durant la tempête, le Portland fut repéré au large à plusieurs reprises, au même endroit, et selon les observateurs, d'étranges sons de flûte furent également perçus. Sans doute le sifflet du bateau.

Le trésor de l'« Egypt » arraché à la mer, extrait de l'*Almanach Hachette* de 1933

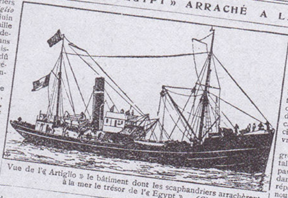
Juillet. — **5,** Un savant anglais, M. W. Morley Martin, aurait produit des cellules vivantes en partant du protoplasma. — Un télescope qui permettrait aux astronomes de photographier les corps célestes situés à une distance non

veau modèle d'avion formé d'une aile et d'un embryon de queue est présenté à M. P. Dou- — **21,** Un avion à surface variable dû à mer par son inventeur, M. Jean Charpentier. l'inventeur Makouine est mis à l'essai à Villa-

LE TRÉSOR DE L'« EGYPT » ARRACHÉ A LA MER

Les scaphandriers de l'*Artiglio* ont gagné le 23 juin la rude bataille qu'ils menaient depuis trois ans dans les eaux du Finistère. L'Océan a dû leur restituer le trésor qu'il avait englouti.

On se rappelle les faits : en 1921, un navire anglais, l'*Egypt*, chargé de 125 millions, sombrait, des suites d'une collision, par 130 m. de fond : 4 tonnes et demie d'or en lingots, 164.979 souverains anglais renfermés dans 37 caisses, 43 tonnes d'argent en barres gisaient dans les flots.



Vue de l'« Artiglio » le bâtiment dont les scaphandriers arrachèrent à la mer le trésor de l'« Egypt ». *(Cl. Keystone.)*

Une permière tentative de renflouer le navire, en 1926, aboutit à un échec meurtrier. Mais si le renflouement de l'épave, après cet essai, avait dû être abandonné, vu la profondeur où elle gisait, l'espoir restait du moins que des scaphandriers pourraient lui arracher le trésor qu'elle contenait. L'entreprise était rendue difficile par les obstacles ordinaires — profondeur, état de la mer en surface, force et direction des courants — et aussi par le soin particulier avec lequel caisses et lingots avaient été enfermés dans des cabines aux épaisses parois d'acier : il était impossible de les faire sauter par un explosif sans risquer d'éparpiller dans les flots la précieuse cargaison.

D'autre part le perfectionnement apporté depuis quelques années aux appareils de plongée permettait de croire au succès définitif si le travail était bien conduit et bien exécuté. Habile et heureux, le capitaine de l'*Artiglio* a ramené cette fortune à son bord. Trois ans d'efforts prodigieux, d'opérations multipliées, de patience inébranlable, ont reçu leur récompense....

En ce jour du 23 juin, quand la benne remonta du fond, elle portait dans ses griffes deux petites caisses. On se précipita pour les ouvrir ; l'or était là !

Un cri d'allégresse : « Vive l'Italie ! » et le grand pavois fut hissé pendant que la T. S. F. répandait la bonne nouvelle.

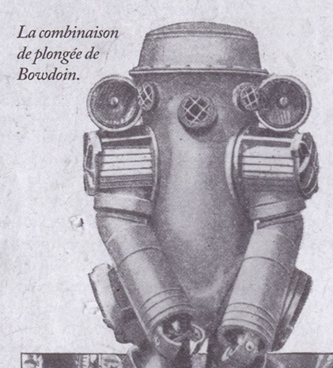
Peu après, la benne redescendait et remontait à chaque plongée quelques-unes des caisses trouvées enfin dans les cabines aux parois d'acier qui semblaient conjurées avec l'Océan pour défier les forces humaines.

Le succès de l'*Artiglio* va sans doute susciter bien des convoitises, réveiller bien des espérances. Elles sont nombreuses les épaves qui gisent au fond des Océans avec les trésors qu'elles contiennent peut-être encore dans leurs flancs. Que de richesses en perspective ! Quelle mine d'or à exploiter !

encore atteinte serait en construction à l'Observatoire naval de Washington. — 6, U[…] appareil inventé par M. Beli[…] transmett[…]

coublay. U[…]

Des millions en or à qui veut les prendre !



La combinaison de plongée de Bowdoin.

Par Donald Gray

Les histoires de trésors enfouis, cachés par Lafitte ou Kidd, ou dissimulés près de la vieille ferme par un riche fermier qui se méfiait des banques ont toutes une caractéristique en commun : même si l'existence des trésors est de notoriété publique et réputée vraie, personne ne sait exactement où les doublons cachés ont été escamotés. Toutefois, dans le cas qui concerne cette histoire, il n'existe pas une telle incertitude sur le lieu où se trouve le magot. Tout le monde peut mettre la main dessus, pour peu qu'il s'en donne les moyens, et de nombreuses personnes peuvent vous dire avec une précision de géomètre où trouver ce trésor estimé à cent vingt-cinq millions de dollars.

Ce tractopelle sous-marin combine les caractéristiques de plusieurs équipements déjà existants dans le domaine de la recherche de trésors.

L'auteur de cet article vous indique exactement où vous pouvez mettre la main sur cent vingt-cinq millions de dollars en or, cette somme étant toute à vous si vous êtes le premier à la récupérer. La difficulté de la tâche est que cet or est enfoui dans les carcasses de navires échoués plusieurs centaines de mètres sous la mer. Les inventeurs de dispositifs de plongée se sont lancés dans une course frénétique pour déterminer lequel sera le premier à contempler l'or qui repose sous les flots.

La difficulté est que ces trésors reposent dans différents fonds marins, emportés par toutes sortes de vaisseaux coulés. Les problèmes de pression et les difficultés rencontrées par les sous-marins ont, jusqu'à une époque récente, protégé l'or enfoui aussi efficacement que s'il avait été enfermé dans des coffres d'acier. Mais à présent, avec la mise au point de nouveaux équipements de plongée, ces trésors depuis longtemps convoités semblent destinés à trouver propriétaire.

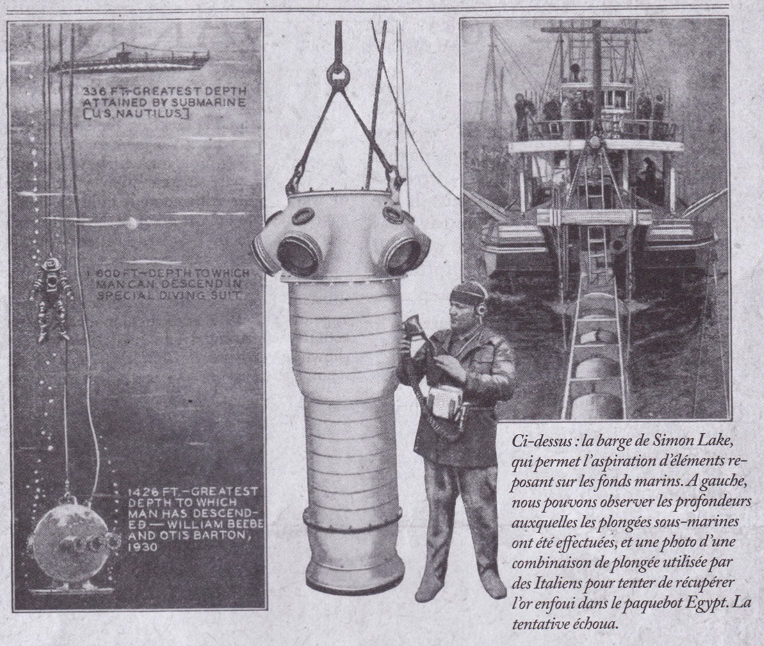
L'ingéniosité en matière de mécanique, comme elle est démontrée dans la mise au point de combinaisons de plongée uniques, d'équipement de récupération élaboré, comme le tractopelle sous-marin que l'on peut admirer sur la couverture du *Modern Mecanics and Inventions* de ce mois-ci, prépare sa vengeance à l'encontre des trésors cachés. Si vous pouvez créer des équipements de plongée sous-marine qui vous permettent d'explorer les épaves échouées, vos chances d'en retirer assez d'or pour lancer un prêt gouvernemental sont aussi bonnes que celles des autres, étant donné que la règle du « qui découvre conserve », s'appliquera au premier qui réussira.

Il n'y a rien de fantastique à propos de l'équipement que l'on voit sur notre couverture, aussi bizarre que soit son apparence. Des photos de tracteur sous-marin, effectivement construit et prêt à être utilisé, sont affichées ailleurs dans l'article, et la pelle mobile à vapeur est une modification d'une idée née du cerveau d'Andrew Raiche de Boston, qui pensait descendre à une profondeur de trois cents mètres. Les pinces semblables à des pinces de crabe que possède le tracteur sont dirigées par un système d'air comprimé, acheminé grâce à un tuyau relié à un bateau situé à la surface. La cloche de plongée elle-même est hermétiquement close pour la protéger de l'énorme



Les étoiles sur la carte indiquent les lieux où reposent pour cent vingt-cinq millions de dollars de trésors enfouis, à des profondeurs rendant leur récupération possible. Bientôt, les plongeurs mettront la main dessus.

La descente de Beebe quatre cents mètres sous les eaux de l'océan constitue la plongée la plus basse jamais effectuée par l'homme.



Ci-dessus : la barge de Simon Lake, qui permet l'aspiration d'éléments reposant sur les fonds marins. A gauche, nous pouvons observer les profondeurs auxquelles les plongées sous-marines ont été effectuées, et une photo d'une combinaison de plongée utilisée par des Italiens pour tenter de récupérer l'or enfoui dans le paquebot Egypt. La tentative échoua.

pression de l'eau, et l'air est gardé respirable grâce à l'utilisation d'air en bouteilles et de soude pour absorber les impuretés. C'est le système de ventilation utilisé par William Beebe et Otis Barton quand ils descendirent à une profondeur de 427 mètres dans leur « bathysphère », ou cloche de plongée. Leurs buts, toutefois, étaient purement scientifiques, et non pas liés à la chasse aux trésors, se contentant de démontrer la possibilité de plonger bien plus profond que ce qui semblait alors possible.

Un scaphandre de plongée, que son inventeur Harry L. Bowdoin de New York appelle un robot sous-marin, et supposé être le premier scaphandre tout en métal jamais construit, est sur le point d'effectuer ses premiers essais pour retrouver quelque quatre millions de dollars dans l'épave d'un bateau, le Merida. Ce dernier coula en 1911 au large des caps de Virginie, à près de cent mètres de profondeur, chargé d'or, d'argent et de pierres précieuses appartenant à des notables mexicains fuyant leur pays en proie à la révolution. M. Bowdoin indique que son scaphandre peut emmener un homme jusqu'à deux cents mètres sans danger, et que les joints d'étanchéité entre le corps et les membres gardent toute leur souplesse à ces profondeurs extrêmes, au contraire de nombreuses autres combinaisons de ce type, dont les joints « gèlent » sous l'effet de la pression de l'eau.
Un navire a été affrété par M. Bowdoin pour effectuer les opérations de recherche, et une entreprise vouée à la recherche des trésors cachés est en cours de financement. Comme pour la plupart des combinaisons de plongée de ce type, le robot sous-marin est doté de lampes puissantes qui permettent à l'occupant de percer l'obscurité qui règne plusieurs dizaines de mètres sous la surface.

Organiser une chasse au trésor sous-marine n'est pas aussi simple qu'il n'y parait, même en bénéficiant d'un équipement complet. Prenez le cas de l'Artiglio, un navire italien qui fut affrété pour retrouver cinq millions de dollars en or que le paquebot Egypte emmena par le fond au large des côtés françaises. Après avoir localisé l'épave, et effectivement retrouvé

Le moment le plus fort : l'ouverture d'un coffre au trésor arraché aux fonds marins.



Le moment fort où le coffre de l'Egypt fut ouvert.

Un petit coffre tiré d'une cabine de l'épave de l'Egypt treuillé à bord du navire depuis les fonds marins. A droite, Panama possède aussi ses trésors cachés. Ces fouilles révélèrent au lieutenant George Williams de nombreuses pièces d'or et d'argent.

Ceci est le scaphandre de plongée de Joseph Salim Peress, qui s'apprête à tenter de retrouver un trésor enfoui au large des côtes grecques. Il descendra à deux cents mètres.

un coffre dans la cabine du capitaine, l'Artiglio fut détruit par l'explosion d'un chargement de poudre présent à bord, et qui fut accidentellement mis à feu. Toutefois, un autre navire sera affrété pour continuer les recherches.

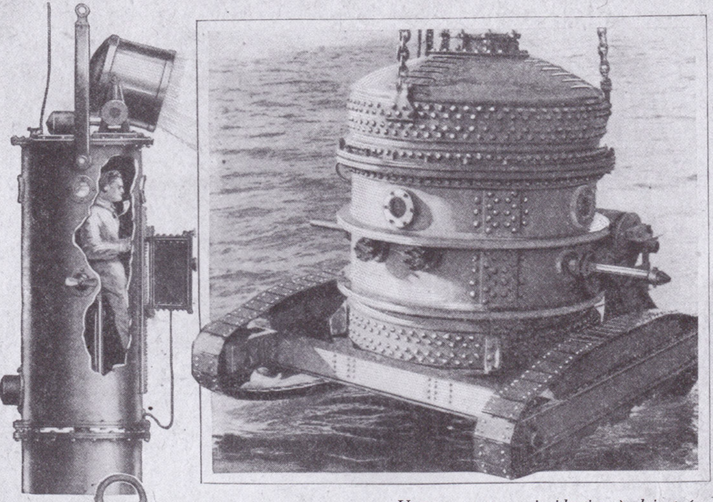
Quels grands trésors méritent qu'on s'y attarde ? Et bien, citons le Hussar, un navire britannique qui sombra durant l'époque coloniale. Simon Lake, qui a exhumé des milliers de dollars en objets de valeur, prépare une tentative pour récupérer cet or. Il a identifié l'épave à partir d'une ancre retrouvée par des plongeurs dans Hell Gate, (Le portail de l'enfer) un passage marin particulièrement traître dans le détroit de Long Island.

Nous avons également le Principe Asturias, qui s'échoua au large du Brésil en 1915, avec à son bord cinq millions en or. Une entreprise est créée par un groupe d'hommes d'affaires pour récupérer le trésor. De Vienne nous parvient une information selon laquelle un groupe d'ingénieurs envisage d'explorer deux navires au fond du Danube, coulés lors d'une bataille contre les Turcs en 1526. Ils contiendraient une grande quantité d'or.

Le steamer Islander, qui coula à Stevens Passage, en Alaska, en 1901, chargé de trois millions quatre cent mille dollars en poussière d'or, est convoité cet été par les frères Curtis, des déménageurs de Portland et Seattle. Charles Haskell, de San Francisco, chasse quant à lui le Rio de Janeiro, qui coula près du Golden Gate en 1901, avec trois millions en doublons d'or à son bord.

Le premier prix revient toutefois à la flotte de la baie de Vigo, qui sombra en emportant cent millions de dollars en lingots d'or et d'argent, la plus grande

Un tracteur sous-marin se déplace sur les fonds marins, comme illustré en couverture.



Un tracteur sous-marin, identique à celui représenté en couverture de Modern Mechanics and Inventions ce mois-ci, a déjà été construit pour récupérer des trésors. Notez la construction massive en acier destinée à résister aux formidables pressions sous-marines.

quantité d'or échouée connue à ce jour. La flotte était constituée de galions espagnols qui transportaient trois années de collecte d'or vers l'Espagne à partir du Nouveau Monde. Ils rencontrèrent une flotte hostile de vaisseaux anglais et hollandais, et leurs capitaines préférèrent les saborder plutôt que de les voir tomber entre les mains de l'ennemi. La localisation des épaves dans la baie de Vigo, en Espagne, a été mandatée par le gouvernement espagnol, qui offre 80% à celui qui retrouverait l'or.

D'autres trésors que l'or attendent patiemment sous les flots. Simon Lake, l'inventeur du sous-marin dont nous avons parlé précédemment, indique qu'il pourrait être extrêmement rentable de récolter du charbon dans les fonds marins. Des milliers de tonnes ont été perdues dans la seule Long Island Sound. Lors d'une exploration, un plongeur de M. Lake fut envoyé par un sas de sous-marin, localisa une épave de transporteur de charbon, et se mit au travail. En exactement neuf minutes, quinze tonnes de têtes de moineaux furent pompées de l'épave jusque dans la cale du sous-marin, qui le ramena à la surface avant de le transférer dans des barges de

Le « robot » sous-marin du capitaine Bowdoin. Remarquez les lampes électriques, suspendues à un bras pouvant être déplacé par le conducteur. La photo en haut dans l'angle montre un cylindre de plongée, destiné à l'exploration et à la photographie sous-marines, alimenté par des hélices.

La forme sphérique de la cloche de plongée se révèle plus résistante aux effets de la pression sous-marine.

transport. Simple et rentable et rapportant gros ? Profit !
L'or, l'argent et le cuivre conservent leur valeur à travers les siècles, malgré leur longue immersion, et même si les navires eux-mêmes se détériorent bien plus vite. Les parties métalliques se corrodent rapidement dans l'eau salée, et les navires en bois sont attaqués par les vers. L'une des cargaisons les plus importantes que parvint à récupérer M. Lake est une quantité de cuivre qu'il découvrit au large d'Hamonasset Point, à Long Island. Par ailleurs, M. Lake a trouvé la trace de plus de trente navires qui s'échouèrent dans les eaux du détroit de Long Island et qui présentent un intérêt. Voici un terrain de chasse tout indiqué.

Les dangers de la chasse au trésor sous-marine sont, selon l'opinion de M. Lake, proches du néant. Il n'a jamais entendu parler d'un seul plongeur, engoncé dans une combinaison pesant près de cent kilos, qui ait été attaqué par un requin. Il admet qu'il existe des pieuvres et des raies manta, mais un plongeur ne les rencontre que rarement. Et bien entendu, celui-ci reste en contact constant avec son navire.

Le plus grand succès obtenu par un sous-marin de recherche fut le paquebot Laurentic, qui livra quelque trente-cinq millions de dollars en or. Ce navire avait sombré au large des côtes anglaises, abattu par un sous-marin allemand pendant la guerre. Il se retrouva à près de soixante mètres de fond. Les premières tentatives pour récupérer sa cargaison échouèrent, mais finalement chaque pièce d'or put être rapportée. Un record remarquable. Aucune pièce ne fut attribuée à Davy Jones.

Cet équipement est connu sous le nom de cloche sous-marine de Sisson. En raison de sa forme sphérique, il peut descendre jusqu'à quatre cents mètres sous les eaux. Remarquez les hélices, les lampes et les caissons étanches.

Une portion de l'or embarqué sur le Lusitania fut également récupérée, mais le bris du navire et l'enfouissement de ses fragments dans des étendues de boue et de sable impénétrables rendirent impossible une récupération complète. Le paquebot Titanic, qui sombra en 1912 après avoir heurté un iceberg, finit à une profondeur proche de cinq cents mètres, bien trop basse pour accéder à l'épave, du moins tant que la science n'aura pas progressé. Il transportait une riche cargaison d'or qui, comme bien d'autres, attend sagement que l'on vienne la récupérer...

Article paru dans *Modern Mechanix*, septembre 1931



Chasseur de gros gibier

Les chasseurs de gros gibier louent bien souvent leur savoir-faire à de riches amateurs. Ils organisent des parties de chasse et servent de guide. La plupart d'entre eux sont spécialisés dans une région ou un pays, voire dans un type d'animal. Le chasseur peut être un homme blanc utilisant des technologies modernes, mais peut aussi être un autochtone utilisant des techniques ancestrales.

Trivia

La chasse au gros gibier en Afrique est particulièrement prisée des riches Américains et Européens. Les chasseurs ne s'embarrassent pas, par ailleurs, du respect des lieux ou des écosystèmes, se rendant parfois coupables de véritables carnages. Theodore Roosevelt et son fils, par exemple, tuèrent plus de cinq cents animaux lors d'un safari, et en ramenèrent quelque trois mille trophées.

Compétences d'occupation

Armes à feu (Armes d'épaule), Armes blanches (Armes de mêlée), Athlétisme, Conduite (Automobile), Discrétion, Pister, Sciences de la vie (Zoologie), Survie, Vigilance

Particularités

Traditionnaliste : +10% en Athlétisme
Collectionneur : compétence Taxidermie
Robuste : +1 en CON

Cercles d'influence

Globe-trotters, Gotha, Universitaires

Equipement fétiche

Un fusil de chasse à lunette, qui procure un bonus de 10% en Armes à feu.

Niveau de vie

Classe moyenne à Aisé



Le steak safari du chasseur

Cette recette, tirée du *Livre de cuisine africain*, suit la méthode que les chasseurs kenyans utilisent pour préparer des gibiers tels que l'éland, l'antilope ou le zèbre. Si vous ne trouvez pas d'éland, vous pouvez réaliser cette recette avec du veau, du bœuf ou même du buffle.

Ingrédients pour 4 personnes : 2 steaks d'éland d'environ 450 g, 2 cuillères à soupe d'huile d'olive, 2 cuillères à soupe de beurre, sel, poivre, une demi-tasse de vin rouge, une demi-tasse de vin doux, 2 gousses d'ail hachées, une demi-tasse de sauce tomate, une tasse et demie de purée de pommes de terre, une tasse de purée de patates douces, persil haché pour la garniture.

Préparation : Coupez la viande en quatre morceaux d'environ 1 cm d'épaisseur. Essuyez les steaks à l'aide d'une serviette en papier. Faites chauffer l'huile d'olive et le beurre dans une grande poêle type wok. Dès que l'huile et le beurre fument, ajoutez la viande et faites-la cuire environ 3 minutes de chaque côté. Si nécessaire, ajoutez de l'huile. Salez et poivrez les steaks selon votre goût, et réservez-les sur une assiette chaude.
Laissez la poêle sur feu doux et versez-y les vins. Déglacez en faisant tourner le vin dans la poêle et en raclant tous les petits morceaux brunis qui auraient attaché. Ajoutez l'ail et laissez frémir durant 2 minutes. Ajoutez la sauce tomate en tournant, et laissez frémir jusqu'à ce que la sauce épaississe.



Alpiniste

L'expédition Mallory-Irving de 1924 en route vers l'Everest

Les alpinistes professionnels louent leurs services en tant que sauveteurs ou guides. Certains d'entre eux ont une renommée suffisante pour obtenir des financements qui leur permettent de s'attaquer à des sommets encore indomptés.

Compétences d'occupation

Alpinisme*, Athlétisme, Langue (à choisir), Orientation, Pister, Premiers soins, Sciences de la Terre (Géologie), Sciences de la Terre (Météorologie), Survie, Vigilance

Particularités

Agile : +1 en DEX
Lucide : +10% en Vigilance
Positif : compétence Remobiliser les troupes

Cercles d'influence

Globe-trotters, Scientifiques, Musées & Instituts

Equipement fétiche

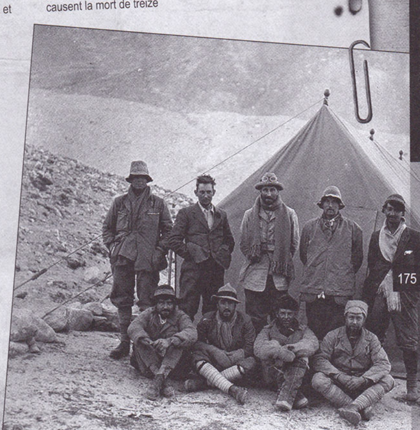
Un équipement de survie comprenant une tente d'altitude et un sac de couchage chaud, qui procure un bonus de 10% en Survie.

Niveau de vie

Classe moyenne

Trivia

En 1920, tous les grands sommets américains ont été gravis, ainsi que ceux des Alpes. Après de longues négociations avec le Tibet, des alpinistes sont autorisés à tenter de conquérir les plus hauts sommets de l'Himalaya. Les expéditions qui s'attaquent à l'Everest, le dernier sommet vierge du monde, sont suivies par les radios et les journaux. Des expéditions lancées en 1921, 1922 et 1924 n'atteignent pas le sommet, et causent la mort de treize personnes.





L'HOMME

RESPIRER sous l'eau, résister à la pression considérable du milieu liquide : telles sont les deux difficultés que l'homme a dû vaincre pour « vivre » un certain temps sur les fonds marins.

Le scaphandre encore employé le plus communément de nos jours a été imaginé au XIXe siècle par Cabirol, Rouquerol et Denayrouze. C'est un vêtement souple caoutchouté, enveloppant l'homme complètement et terminé par un casque métallique boulonné sur une collerette qui abrite la tête. Les mains dépassent la combinaison, le joint étant assuré par l'élasticité du tissu. Du bateau, qui suit de haut le plongeur, on envoie de l'air pur au moyen d'une pompe et l'air expiré s'évacue automatiquement par une soupape.

Mais il existe un autre appareil qui marque sur le premier un progrès considérable : le système Boutan porte en lui-même des appareils qui permettent de régénérer l'air vicié du scaphandre ; de sorte que le plongeur est « autonome » et n'a pas besoin d'être relié à une pompe placée sur le bateau. Il emporte avec lui un réservoir d'air comprimé !

Scaphandre autonome en tissu caoutchouté. — L'homme est enveloppé dans une combinaison que surmonte un casque de 18 kilos. Nulle communication avec la surface. La respiration est assurée par un appareil régénérateur de l'air vicié et une bouteille d'air comprimé. Accessoirement l'homme emporte avec lui un couteau, pour se libérer de certaines entraves ou se défendre, et une lampe électrique.

Cloche à plongeur. — Grande caisse en métal qui sert à descendre des hommes au fond de l'eau. L'air contenu dans la cloche empêche l'eau d'y pénétrer et un système de tuyaux qui communiquent avec l'extérieur permet de renouveler l'air. Employée pour l'exécution de travaux sous marins : dragage, dérochement, etc. On en attribue l'invention à un américain nommé W. Philipps.

DROIT. — Les conventions qui ont une cause contraire aux bonnes mœurs

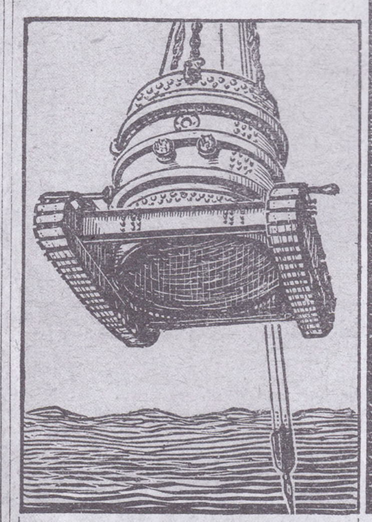


SOUS-MARIN

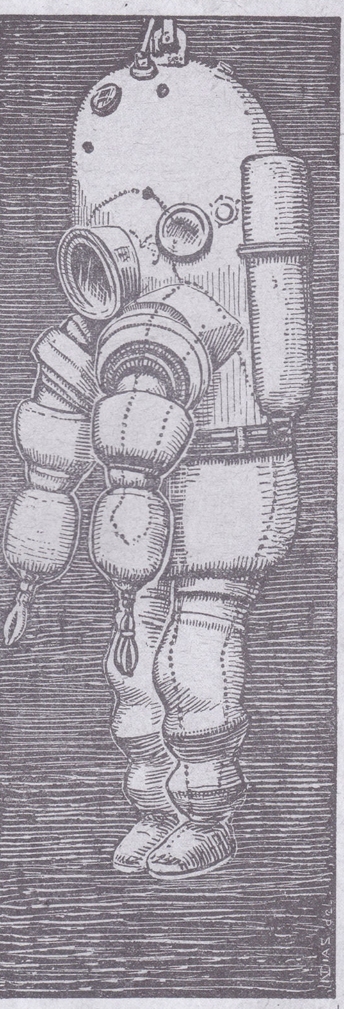
Il y est parvenu grâce au scaphandre, que de récentes découvertes ont rendu « autonome » c'est-à-dire indépendant du bateau d'où il est descendu et capable de supporter d'énormes pressions.

La question de la respiration étant ainsi résolue, on construit depuis peu des scaphandres métalliques, énormes, capables de résister à de fortes pressions et permettant par conséquent d'augmenter la profondeur des plongées. L'homme peut se livrer à certaines évolutions dans un milieu où règne artificiellement la pression atmosphérique ; les bras sont terminés par des crochets manœuvrés de l'intérieur ; des appareils régénérateurs d'air évitent toute liaison pneumatique avec la surface. On a pu atteindre ainsi 160 mètres de profondeur.

Aux anciennes cloches à plongeur sont préférées des chambres métalliques qui progressent sur les fonds marins à la manière des tanks et peuvent être considérés comme des scaphandres à plusieurs places. On les descend au moyen d'une grue pour effectuer d'importants travaux de renflouement.

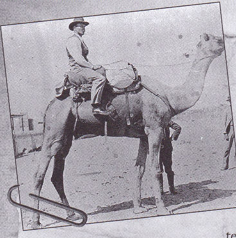


Tank sous-marin. — Le tank sous-marin est un perfectionnement de la cloche à plongeur. Il peut progresser sur le fond marin et permet par exemple de tourner autour d'une épave pour la dégager et aider à la remonte. L'appareil, qui peut contenir quatre ou cinq scaphandriers est représenté au moment où il est descendu par une grue puissante fixée au bateau avec lequel il reste en constante communication.



Scaphandre d'acier. — Deux parties réunies par des boulons au niveau de la ceinture. Les enveloppes des bras et des jambes sont en duralumin. La communication avec la surface se fait par téléphonie. Poids de l'appareil : 475 kilos ; plus 15 kilos pour le ballast. Le petit réservoir à hauteur des épaules est un de ceux qui servent, par des envois d'eau, à équilibrer l'appareil, résultat que le scaphandrier n'obtiendrait pas par ses seuls moyens.

ne lient pas les contractants.



Journaliste du sensationnel

Le journaliste du sensationnel se distingue par son goût pour l'aventure et les reportages exotiques. Ses récits sont basés sur des légendes anciennes et des cultes mystérieux, et l'exactitude de ses rapports est bien souvent sacrifiée sur l'autel du frisson que recherche le lecteur. Par extension, le journaliste du sensationnel participe régulièrement à des magazines proposant des récits fantastiques, qu'il produit en se basant sur ses investigations.

Trivia
Weird Tales est un magazine « pulp » qui voit le jour en 1923. Il propose des récits d'horreur ainsi que des aventures situées dans des mondes fantastiques. Malgré une santé économique souvent précaire, *Weird Tales* devient emblématique grâce à des auteurs comme H.P. Lovecraft, Robert Howard et Clark Ashton Smith.

Compétences d'occupation
Armes à feu (Armes de poing), Athlétisme, Conduite (Automobile), Langue (à choisir), Photographie, Pratique artistique (Dessin ou Ecriture), Sciences humaines (Géographie), Sciences occultes, Survie, Vigilance

Particularités
Courageux : +1 point d'Aplomb
Incrédule : compétence Trouver une explication logique
Inspiré : +1 en INT

Cercles d'influence
Globe-trotters, Médias, Cultes

Equipement fétiche
Divers carnets et feuillets, encres et pinceaux, qui procurent un bonus de 10% en Pratique artistique.

Niveau de vie
Classe moyenne

Chasseur de trésors

Comme les chasseurs d'épaves dont ils sont la version terrestre, les chasseurs de trésors parcourent les étendues sauvages à la recherche de trésors anciens oubliés depuis des siècles. Quelquefois solitaires, ils affrètent bien souvent des expéditions fort coûteuses pour se lancer à la recherche des trésors d'Amérique du Sud ou d'Afrique.

Trivia
Avant la découverte du tombeau de Toutankhamon, l'un des trésors les plus célèbres est le « trésor de Priam », découvert par Heinrich Schliemann en 1873. Dissimulé aux autorités ottomanes, le trésor fut exposé au Musée de Berlin par la suite, puis la cible de diverses tentatives de vol, dont certaines perpétrées par une mystérieuse société secrète orientale.

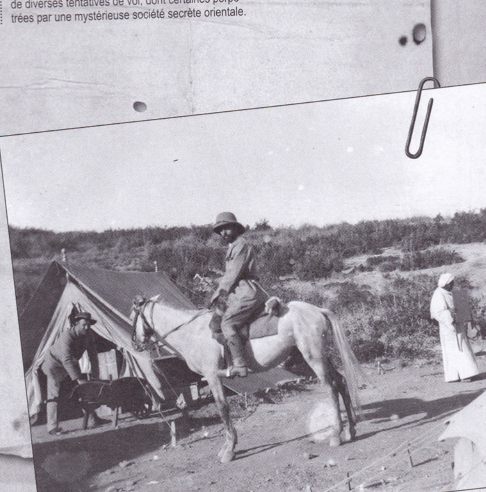
Compétences d'occupation
Armes à feu (Armes de tir), Athlétisme, Baratin, Bureaucratie, Culture artistique (Antiquités), Langue (Espagnol), Sciences humaines (Histoire), Sciences de la Terre (Géographie), Survie, Trouver Objet Caché

Particularités
Organisé : compétence Organiser une expédition
Risque-tout : +1 point d'Aplomb
Chevronné : +10% en Survie

Cercles d'influence
Globe-trotters, Fonctionnaires, Forces de l'ordre

Equipement fétiche
Divers papiers pseudo-officiels permettant de circuler dans des pays riches en reliques, qui procurent un bonus de +10% en Bureaucratie.

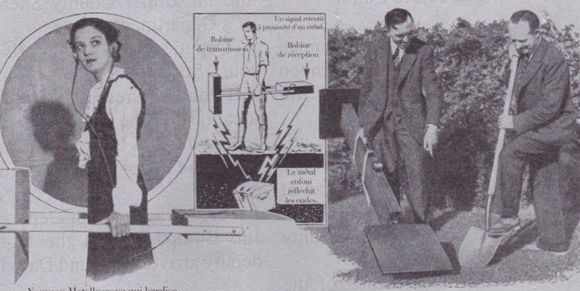
Niveau de vie
Pauvre à Riche





DÉTECTEURS DE TRÉSOR À TECHNOLOGIE RADIO : LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS

Il semble que les amas d'or soigneusement enfouis en des temps anciens par les pirates, voleurs et simples avares ne puissent plus rester longtemps à l'abri des regards. En effet, comment pourraient-ils résister à l'afflux massif des chasseurs de trésors qui déferlent vers eux, armés de leurs détecteurs radio ?
Deux des derniers spécimens de ces instruments sont représentés en action ci-dessous. A gauche se trouve le très efficace Metalloscope, qui consiste en un appareillage radio miniature qui envoie et reçoit des ondes dans le sol afin de localiser du métal enterré. Les entreprises de travaux publics en font un usage régulier pour localiser les vieilles canalisations, etc. À droite, on peut observer le détecteur de trésor mis au point par l'université de Californie.



Nouveau Metalloscope qui localise le métal enterré en projetant des ondes radio vers la terre.

Des hommes creusent là où le détecteur indique un trésor.

Article extrait de Modern Mechanics, juillet 1929



A voir



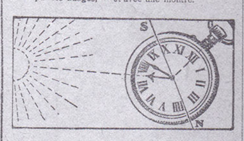
Le Trésor de la Sierra Madre

1948 • 2h06 • De John Huston, avec Humphrey Bogart et Tim Holt

Dans le Mexique des années 1920, deux aventuriers américains partent en compagnie d'un vieux prospecteur à la recherche d'or supposé se trouver au cœur de la Sierra Madre.

PASSE-TEMPS AMUSANTS

Pour s'orienter avec une montre... et le soleil. — Le soleil qui se lève ou qui se couche nous indique l'Est ou l'Ouest. Faute d'une boussole, comment, en plein jour, et à une heure éloignée du lever ou du coucher, connaîtrons-nous la direction du Nord et du Sud? Encore avec le soleil ; non seulement s'il brille mais même s'il apparaît plus ou moins voilé par les nuages, — et avec une montre.



Prenez votre montre en main et pointez-en la petite aiguille dans la direction du soleil. Tracez ensuite par l'imagination une ligne partant du centre du cadran pour aboutir au chiffre XII de Midi. La bissectrice de l'angle ainsi formé, c'est-à-dire la ligne qui le coupe en deux, indiquera la direction du Sud. Et naturellement, le prolongement de la bissectrice vers le côté opposé indiquera le Nord. Si, comme il est probable, vous possédez une carte, il suffira pour nous orienter de diriger vers le Nord ainsi trouvé, la petite flèche qui, sur le papier, indique également le Nord.

s genoux ployés (*Dict. de la Vie Pratique*).

Comment s'orienter avec une simple montre, extrait de l'*Almanach Hachette* de 1934

Le saviez-vous ?

Le poids de l'or

Un lingot d'or de banque (400 onces d'or) mesure 15,24 cm x 7,62 cm x 5,08 cm (c'est-à-dire 590 cm^3), et aussi petit qu'il soit, il n'en pèse pas moins 12,43 Kg. Au taux de 20,67 $ l'once, dans les années 20, il vaut 8 268 $, et en 1935, à 35 $ l'once, il vaut 14 000 $!

L'or utilisé en bijouterie fait 18 carats (75% d'or, 25% d'argent et de cuivre pour le rendre plus dur). L'or pur, à 24 carats, est en effet un métal très malléable.

Une statue d'un être humain, échelle 1/1, en or massif, pèserait environ 1 685 Kg, pour une valeur d'environ 2 millions de dollars en 1935, l'équivalent d'environ 136 lingots. La même statue, en marbre, ne pèse que 216 Kg environ.

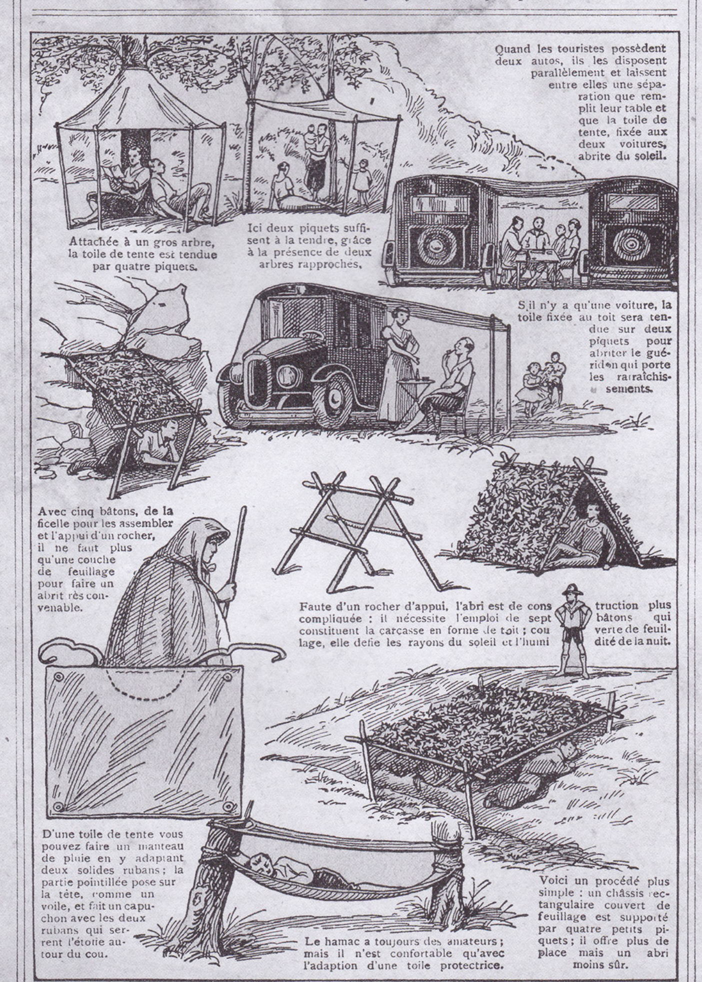
Côté pièces, un louis d'or de Louis XIII (1610-1643) ou Louis XIV (1643-1715) fait plus ou moins 25 mm de diamètre, pour un poids de 6,75 grammes, et un louis d'or de Louis XV (1715-1774) fait 24 mm, pour poids de 8,16 grammes.

Un lingot de 400 onces

Savoir s'abriter en plein air, extrait de l'*Almanach Hachette* de 1934

SACHONS NOUS ABRITER AU GRAND AIR

Si simples d'exécution que soient ces conseils, ils n'en sont pas moins utiles. Nous les offrons « à ceux qui n'y avaient pas pensé ».



Attachée à un gros arbre, la toile de tente est tendue par quatre piquets.

Ici deux piquets suffisent à la tendre, grâce à la présence de deux arbres rapprochés.

Quand les touristes possèdent deux autos, ils les disposent parallèlement et laissent entre elles une séparation que remplit leur table et que la toile de tente, fixée aux deux voitures, abrite du soleil.

S'il n'y a qu'une voiture, la toile fixée au toit sera tendue sur deux piquets pour abriter le guéridon qui porte les rafraîchissements.

Avec cinq bâtons, de la ficelle pour les assembler et l'appui d'un rocher, il ne faut plus qu'une couche de feuillage pour faire un abri très convenable.

Faute d'un rocher d'appui, l'abri est de construction plus compliquée : il nécessite l'emploi de sept bâtons qui constituent la carcasse en forme de toit ; couverte de feuillage, elle défie les rayons du soleil et l'humidité de la nuit.

D'une toile de tente vous pouvez faire un manteau de pluie en y adaptant deux solides rubans ; la partie pointillée pose sur la tête, comme un voile, et fait un capuchon avec les deux rubans qui serrent l'étoffe autour du cou.

Le hamac a toujours des amateurs ; mais il n'est confortable qu'avec l'adaption d'une toile protectrice.

Voici un procédé plus simple : un châssis rectangulaire couvert de feuillage est supporté par quatre petits piquets ; il offre plus de place mais un abri moins sûr.

ayez soin de l'étirer à l'état humide pour en éviter le retrait.

Explorateur

Il y a encore assez de régions inconnues dans le monde pour qu'embrasser la carrière d'explorateur reste envisageable. Ceux-ci obtiennent des financements des universités, mais aussi de riches mécènes, voire de journaux et magazines.

Trivia
Pour une bonne part, l'Afrique noire reste encore inexplorée, tout comme le Matto Grosso en Amérique du Sud, le désert saharien, les plaines australiennes et une partie de l'Asie centrale. Si des expéditions ont atteint les pôles, les territoires avoisinants restent encore un mystère pour leur plus grande part.

Compétences d'occupation

Athlétisme, Armes blanches (Armes de mêlée), Sciences humaines (Géographie), Survie, Bureaucratie, Armes à feu (Armes d'épaule), Vigilance, Orientation, Sciences humaines (Anthropologie), Langues (à choisir)

Particularités

Résistant : +1 en CON
Immunisé : +10% pour résister aux maladies tropicales
Aquaphile : compétence Canotage

Cercles d'influence

Globe-trotters, Universitaires, Fonctionnaires

Equipement fétiche

Un matériel d'orientation (boussole, sextant, cartes), qui procure un bonus de 10% en Orientation.

Niveau de vie

Classe moyenne

Profil type : Explorateur

Caractéristiques & Attributs

APP	10	Prestance	50%
CON	16	Endurance	80%
DEX	14	Agilité	70%
FOR	14	Puissance	70%
TAI	13	Corpulence	65%
EDU	12	Connaissance	60%
INT	14	Intuition	70%
POU	12	Volonté	60%

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Magie	12
Points de Vie	15
Santé Mentale	60

Compétences d'occupation

Armes à feu (Armes d'épaule)	55%
Armes blanches (Armes de mêlée)	40%
Athlétisme	60%
Bureaucratie	40%
Langues (à choisir)	40%
Orientation	70%
Anthropologie	50%
Géographie	65%
Survie	60%
Vigilance	60%

Du côté de Lovecraft...

Randolph Carter
55 ans au moment de sa dernière disparition, explorateur un peu particulier

Randolph ne connaissait plus que son désir de franchir la barrière pour entrer dans le pays illimité des rêves et voir les golfes où toutes les dimensions se dissolvent dans l'absolu.

H.P. Lovecraft, *A travers les portes de la clé d'argent*

Personnage central de plusieurs histoires écrites par Lovecraft, de caractère indépendant, Carter se lança dans les études, puis dans l'écriture, avant de s'engager dans la Légion étrangère française lors de la Grande Guerre, sans retirer aucune satisfaction durable des illusions du monde éveillé. Comme il ne tenait jamais en place, il passait son temps à voyager. Il disparut un jour d'Arkham et, lorsqu'il revint, il raconta à quelques-uns de ses amis qu'il avait accompli un extraordinaire périple. Il disparut de nouveau par la suite, peut-être définitivement cette fois.

Dramatis Personae

William Beebe
(1877 – 1962)

Charles William (« Will ») Beebe est un naturaliste, un explorateur et un auteur américain. Il est considéré comme l'inventeur de la bathysphère.
Né à Brooklyn, à New York, il est le conservateur du département d'ornithologie pour la société zoologique de New York de 1899 à 1952. En 1919, il devient également directeur du département des recherches tropicales. Il est en outre un collaborateur régulier du *National Geographic Magazine* et un auteur de livres documentaires à succès, ses droits d'auteur l'aidant à financer ses expéditions.

Son intérêt pour l'exploration des fonds marins l'amène à travailler à l'invention de la bathysphère. En 1930, il descend à 183 m, et établit un record de descente à 923 m en 1934. Beebe effectue au total 35 plongées dans la bathysphère.

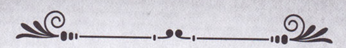
Contacts possibles : Explorateurs, Artistes, Globe-trotters, Universitaires

Roy Chapman Andrews
(1884 – 1960)

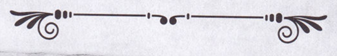
Andrews est né dans le Wisconsin. Il obtient un diplôme au Beloit College, avant de travailler pour le Musée d'Histoire Naturelle de New York, qu'il alimente en spécimens de baleine, un animal dont il devient l'expert mondial.
Andrews prend part à différentes explorations, en Amérique du Nord en 1908, en Indonésie en 1909 et 1910, en Corée en 1911, en Alaska en 1912, en Chine, Birmanie et Mongolie à la fin des années 10. Il passe l'essentiel des années 20 en Asie centrale. Parmi ses découvertes les plus marquantes, il convient de citer celle des œufs de dinosaure.
En 1918, durant son séjour en Chine, il est également amené à travailler pour les services de renseignements américains.
Roy Andrews est l'auteur de nombreux ouvrages, parmi lesquels *Chasser la baleine au canon et à l'appareil photo* (1916), *Campements et pistes de la Chine* (1918), *A travers les plaines mongoles* (1921), *Sur la piste du premier homme* (1926) et *Les Extrémités de la Terre* (1929).

Contacts possibles : Globe-trotters, Explorateurs, Artistes, Universitaires, Scientifiques





Les sportifs





Sportif professionnel

Les années 20 marquent un tournant pour le sport aux États-Unis, grâce notamment à la démocratisation de la radio, qui offre] aux performances sportives une audience nationale. Les sportifs des années 20 sont les premières véritables stars dans ce domaine, mais pour un Babe Ruth ou un Bill Tilden, combien de sportifs se contentent de vivoter ?

Trivia

« Le drapeau olympique, on le sait, est tout blanc avec, au centre, cinq anneaux enlacés : bleu, jaune, noir, vert, rouge ; l'anneau bleu en haut et à gauche à côté de la hampe. Ainsi dessiné, il est symbolique ; il représente les cinq parties du monde unies par l'Olympisme et ses six couleurs d'autre part reproduisent celles de tous les drapeaux nationaux qui flottent à travers l'univers de nos jours. » Pierre de Coubertin

Compétences d`occupation

Athlétisme, Baratin, Connaissance du sport*, Contacts & ressources, Crédit, Discrétion, Corps à corps (Bagarre), Métier (sport à choisir, par exemple : tennis, base-ball, football, etc.) ou Corps à corps (Art martial) si justifié, Négociation, Séduction

Particularités

Endurant : +1 en CON
Gouailleur : +10% en Baratin
Avisé : compétence Eviter les parasites

Cercles d`influence

Sport, Business, Pègre

Equipement fétiche

Des ustensiles nécessaires à la pratique du sport (en fonction de celui-ci), qui procurent un bonus de 10% à Métier (sport choisi)

Niveau de vie

Pauvre à Riche

Profil type : Sportif professionnel

Caractéristiques & Attributs

APP	14	Prestance	70%
CON	16	Endurance	80%
DEX	16	Agilité	80%
FOR	16	Puissance	80%
TAI	13	Corpulence	65%
EDU	11	Connaissance	55%
INT	11	Intuition	55%
POU	11	Volonté	55%

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Magie	11
Points de Vie	15
Santé Mentale	55

Compétences d'occupation

Athlétisme	70%
Baratin	40%
Connaissance du sport*	40%
Contacts & ressources	40%
Corps à corps (Bagarre)	50%
Crédit	35%
Discrétion	45%
Métier (sport à choisir)	75%
Négociation	40%
Séduction	55%



A voir





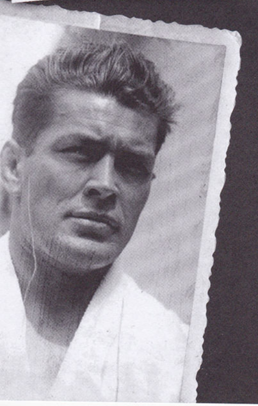
La Légende de Bagger Vance

2001 • 2h07 • De Robert Redford, avec Matt Damon, Will Smith et Charlize Theron

1929. Un golfeur prodige, traumatisé par l'horreur de la guerre, se retire du monde, jusqu'au jour où un mystérieux caddy noir vient le sortir de son isolement.

Un film présentant quelques figures majeures du sport, mais décrivant avant tout le traumatisme de la guerre.

Dramatis Personae



Gene Tunney
(1897 – 1978)

Fils d'immigrés irlandais fuyant la famine en Europe, Gene Tunney grandit à New York, au sein d'une fratrie de sept enfants. Il devient champion du monde de boxe dans la catégorie reine des poids lourds. Tunney est réputé pour être un excellent boxeur, particulièrement habile en défense et en stratégie de combat. Il bat Dempsey, le boxeur le plus célèbre de son temps, et la plupart des meilleurs autres boxeurs de sa catégorie.
Champion de boxe militaire, il garde l'anonymat en 1921 et passe l'hiver au milieu des bûcherons au Canada. Tunney fait également une courte carrière cinématographique, apparaissant dans le film *Le Marine*, en 1926, avant d'être le premier boxeur à recevoir le titre de boxeur de l'année en 1928.

Toujours en 1928, Tunney épouse Mary « Polly » Lauder, une fille de bonne famille, dont le grand-père avait été l'un des associés de Carnegie. Il arrête la boxe pour elle peu après.
En 1932, il publie un livre intitulé *Un homme doit combattre*, proposant une rétrospective de sa carrière et des conseils techniques.
Il ne subit qu'une défaite lors de sa longue carrière.

Contacts possibles : Armée, Gotha, Sport, Artistes, Presse

Dossier : Jouer un sportif professionnel dans les années 20

Même s'il n'est pas lui-même sportif, votre investigateur possède sans aucun doute une connaissance minimum des sportifs de son époque. Certains sont si connus qu'ils égalent en notoriété les acteurs et hommes politiques les plus renommés.

Nombre de sports comptent des équipes professionnelles, mais la notoriété et les revenus des sportifs sont assez fluctuants. Dans les sports individuels, tels que le tennis ou le golf, les sportifs complètent souvent leur salaire en donnant des leçons particulières.
Si les salaires des professionnels du sport sont extrêmement variables dans les années 20, les sportifs les mieux payées rivalisent en la matière avec les stars du cinéma ou les politiciens. Babe Ruth, le phénomène du base-ball professionnel, est réputé gagner en un an un salaire équivalent à celui du président des États-Unis. Sans compter les divers bonus liés à l'exploitation publicitaire de son image…
Si votre investigateur fait partie de la catégorie enviée des professionnels du sport, ce panorama vous aidera certainement à choisir dans quelle discipline il se distingue… et qui sont ses concurrents principaux.

Le sport dans les années 20

Les années 20 ouvrent un âge d'or du sport aux États-Unis. Sous l'impulsion des médias, journaux et radios, le sport devient le passe-temps favori des Américains, désireux de trouver un moyen d'oublier le traumatisme de la guerre. L'avènement de l'automobile ouvre de nouvelles perspectives, et le culte du temps libre incite les Américains à assister à des rencontres sportives. Ces nouvelles perspectives correspondent à la présence de plusieurs champions emblématiques de l'histoire du sport, dont le nom restera à jamais gravé dans les mémoires. Babe Ruth, Jack Dempsey, Gene Tuney, Bill Tilden, Red Grange ou Bobby Jones ouvrent une ère de stars du sport, adulées par les foules.

Base-ball

Le scandale de corruption de 1919 aurait pu sonner le glas du base-ball professionnel, mais il ouvrit au contraire une ère de célébrité et de passion, jusqu'à devenir le sport emblématique du pays.



Le base-ball des années 20 est marqué par un homme : Babe Ruth. Ce dernier, aux côtés de Lou Gehring, règne sur la discipline au sein des New York Yankees, et effectue une carrière de tout premier plan. « The Babe » devient l'icône et le symbole de l'état d'esprit du sport des années 20. Héros de la ville de New York, il rend sa popularité au base-ball national.
Les autres grands joueurs s'appellent Ty Cobb, Rogers Hornsby, Branch Rickey, George Sisler et Grover Cleveland Alexander. Parmi les figures du base-ball, on peut aussi citer les noms de dirigeants hauts en couleur comme John McGraw des N.Y. Giants et Connie Mack des Philadelphia Athletics.

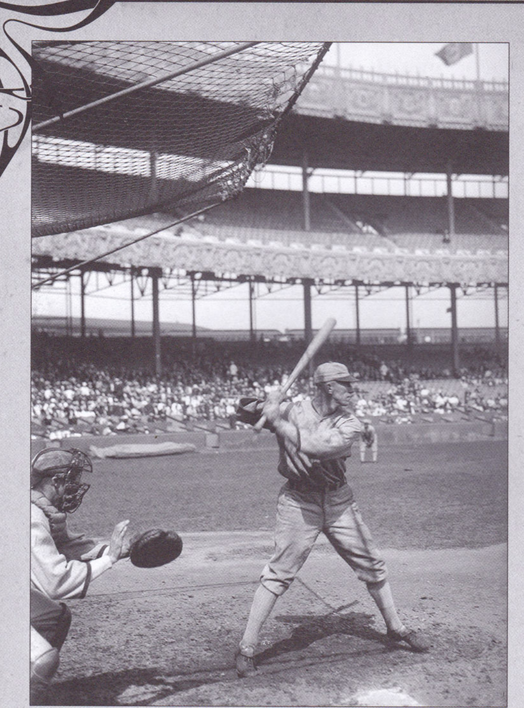
Basket-ball

Très présent en université, le basket possède également une ligue professionnelle. Joseph Lapchick, un pivot, est la grande vedette des années 20. Signalons que les paniers ne sont pas encore percés.

Boxe

Etrangement, les années 20 consacrent le boxeur Jack Dempsey aux dépens de celui qui le vainc à plusieurs reprises, Gene Tuney. Dempsey, le champion des classes laborieuses, est aussi connu pour sa droite fulgurante que pour ses manières d'ancien mineur.





En 1921, son combat contre le Français Georges Carpentier est suivi par des millions d'Américains à la radio, et lui permet de dépasser le cachet d'un million de dollars. Il perd son titre au profit de Gene Tunney en 1926. Ce dernier se retire sans avoir été battu, et le titre des lourds reste vacant pendant plusieurs années.

Football américain

Le football entre également dans une nouvelle ère au cours des années 20. Pratiqué essentiellement en milieu universitaire, il attire l'attention de nombreux étudiants, tout en rapportant de substantiels profits aux universités elles-mêmes.
Les grands noms de l'époque sont le joueur Red Grange et l'entraineur Knute Rockney. Grange, joueur pour l'université de l'Illinois, est alors surnommé « le fantôme galopant » pour sa capacité à échapper aux plaquages.

« Un fantôme gris lancé dans le jeu
Que les mains rivales ne peuvent saisir »



La compétition professionnelle est moins suivie que celle des universitaires, mais cela change quand Red Grange abandonne l'université pour jouer avec les Chicago Bears, puis chez les New York Giants.

Golf

Walter Hagen, Gene Sarazen et Chick Evans sont les golfeurs professionnels les plus connus de la décennie, mais c'est le jeune Bobby Jones qui se distingue. En l'espace de huit ans, il remporte treize tournois nationaux, en Europe et aux États-Unis. Connu pour son caractère sanguin et sa capacité à passer d'un jeu brillant à un abandon piteux, il est aimé du public pour son audace et son talent.

Natation

Le 9 juillet 1922, à Alameda, en Californie, le nageur américain Johnny Weissmuller est le premier homme à nager le cent mètres en moins d'une minute, avec le record de 58,6 secondes. En 1927, il bat trois records du monde : les 100 yards et 200 yards nage libre, ainsi que le record du 4x100 yards. Weissmuller acquiert une célébrité plus grande encore en interprétant à plusieurs reprises le rôle de Tarzan au cinéma.
Le 6 août 1926, la jeune Américaine Gertrude Ederle, 19 ans, traverse la Manche à la nage, reliant la France à l'Angleterre en seulement 14 h et 31 min. Elle est la première femme à réaliser l'exploit, qui plus est en deux heures de moins que le plus rapide des hommes. Cette prouesse est décrite à son époque comme le plus grand exploit sportif du monde.

Lacrosse

Ce sport, issu des communautés amérindiennes, oppose des joueurs munis de bâtons terminés par des filets, le but étant d'amener une balle dans le but adverse. Ce sport devient raisonnablement populaire dans les années 20, et intègre plusieurs universités américaines.

Tennis

La discipline, en plein essor, est dominée par l'Américain « Big » Bill Tilden.
Personnage narcissique, Tilden est un acteur autant qu'un joueur. Il possède une telle marge sur les autres joueurs qu'il se plait à gérer ses matchs de façon à ménager un suspense factice. Ainsi, sa caractéristique principale est le nombre de matchs mal embarqués qu'il remporte en remontant son retard avec brio. Il se heurte aux fameux « mousquetaires » français Borotra, Brugnon, Cochet et Lacoste.

Du côté féminin, Helen Wills est la star locale. Elle gagne son premier titre en 1923, à l'âge d'à peine 17 ans. A l'inverse de la nature exubérante de Tilden, Helen est connue pour son attitude impassible et son jeu tout en analyse.

Les événements sportifs des années 20

Note : Les catégories football et football universitaire font référence au « football américain »

1920
- **Base-ball** : World Series : les Cleveland Indians battent les Brooklyn Dodgers 5-2. La Negro National League est créée.
- **Boxe** : Carpentier bat Levinski.
- **Hockey** : Coupe Stanley : Ottawa bat Seattle 3-2.
- **Football** : Creation de la NFL (National Football League).
- **Football universitaire** : California Golden Bears, Harvard Crimson, Notre Dame Fighting Irish et Princeton Tigers (égalité)
- **Tennis** : Tilden gagne Wimbledon et l'U.S. Open.
- **J.O.** : A Anvers, apparition des anneaux olympiques.

1921:
- **Base-ball** : World Series : les New York Giants battent les New York Yankees 5-3. Babe Ruth frappe 59 homeruns pour les Yankees.
- **Boxe** : Dempsey bat Carpentier.
- **Football** : Les California Golden Bears battent les Ohio Buckeyes.
- **Hockey** : Coupe Stanley : les Ottawa Senators battent les Vancouver Millionaires 3-2.
- **Tennis** : Tilden remporte Wimbledon et l'U.S. Open. Suzanne Lenglen remporte Roland-Garros et Wimbledon.
- **J.O.** : Décision d'intégrer les sports d'hiver aux J.O.

1922
- **Base-ball** : World series : les New York Giants battent les New York Yankees 4-0.
- **Football** : NFL : victoire des Canton Bulldogs.
- **Football universitaire** : California Golden Bears, Cornell Big Red et Princeton Tigers (égalité)
- **Hockey** : Coupe Stanley : les Toronto Saint-Patricks battent les Vancouver Millionaires 3-2.
- **Natation** : Johnny Weissmuller est le premier à nager le 100m en moins d'une minute.
- **Tennis** : Tilden gagne l'U.S. Open.

1923
- **Base-ball** : World Series : les New York Yankees battent les New York Giants 4-2.
- **Football** : NFL : victoire des Canton Bulldogs.
- **Football universitaire** : California Golden Bears, Cornell Big Red, Illinois Fighting Illini et Michigan Wolverines (égalité)
- **Golf** : Bobby Jones remporte l'U.S. Open.
- **Hockey** : Coupe Stanley : victoire des Ottawa Senators.
- **Tennis** : Tilden gagne l'U.S. Open.

1924 :
- **Base-ball** : World Series : les Washington Senators battent les New York Giants 4-3.
- **Football** : NFL : victoire des Cleveland Bulldogs.
- **Football universitaire** : Notre Dame Fighting Irish et Penn Quackers
- **Hockey** : Stanley Cup : les Montreal Canadians battent les Calgary Tigers.
- **Tennis** : Tilden gagne l'U.S. Open.
- **J.O.** : Premiers J.O. d'hiver à Chamonix (France). Le Canada remporte la compétition de hockey. J.O. d'été à Paris.

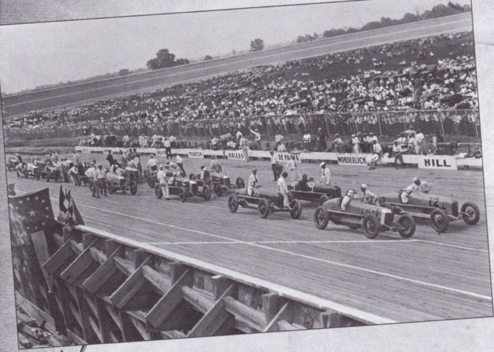
1925
- **Base-ball** : World Series : les Pittsburgh Pirates battent les Washington Senators 4-3.
- **Basket** : Création de l'American Basketball League.
- **Football** : NFL : victoire des Chicago Cardinals.
- **Football universitaire** : Alabama Crimson Tide, Dartmouth Big Green et Michigan Wolverines (à égalité)
- **Hockey** : Stanley Cup : les Victoria Cougars battent les Montreal Canadians.
- **Tennis** : Tilden et Wills Moody gagnent l'U.S. Open.

1926
- **Base-ball** : World Series : les St Louis Cardinals battent les New York Yankees 4-3.
- **Boxe** : Tunney bat Dempsey.
- **Football** : NFL : victoire de Frankfort Yellow Jacket.
- **Football universitaire** : Alabama Crimson Tide, Lafayette Leopards, Michigan Wolverines, Navy Midshipmen et Stanford Cardinal (égalité)
- **Golf** : Bobby Jones devient le premier golfeur à gagner le British Open et l'U.S. Open la même année.
- **Hockey** : Stanley Cup : les Montreal Maroons battent les Victoria Cougars 3-1.
- **Tennis** : Borotra, Cochet et Lacoste, trois Français, remportent trois des quatre tournois majeurs.

1927
- **Base-ball** : World Series : les New York Yankees battent les Pittsburgh Pirates 4-0. Babe Ruth frappe 60 homeruns.
- **Basketball** : Les Brooklyn Celtics battent les Cleveland Rosenblums.
- **Boxe** : Tunney bat de nouveau Dempsey.
- **Football** : NFL : victoire des New York Giants.
- **Football universitaire** : Georgia Bulldogs, Illinois Fighting Illini, Notre Dame Fighting Irish, Texas A&M Aggies et Yale Bulldogs (égalité)
- **Golf** : Première Ryder Cup : les États-Unis contre la Grande-Bretagne.
- **Hockey** : Stanley Cup : les Ottawa Senators battent les Boston Bruins 2-0.
- **Tennis** : les États-Unis perdent la Coupe Davis 3-2 face à la France.

1928
- **Base-ball** : World Series : les New York Yankees battent les St Louis Cardinals 4-0.
- **Basketball** : les New York Celtics battent les Fort Wayne Hoosiers.
- **Boxe** : Dernier combat (et victoire) de Tunney.
- **Football** : NFL : victoire de Providence Steam Roller.
- **Football universitaire** : University of Detroit Titans, Georgia Tech Yellow Jackets et USC Trojans (égalité)
- **Hockey** : Stanley Cup : les New York Rangers battent les Montreal Maroons 3-2.
- **Tennis** : Cochet, Lacoste et Borotra remportent les quatre tournois majeurs et la Coupe Davis.
- **J.O.** : J.O. d'hiver à St Moritz, en Suisse, et J.O. d'été à Amsterdam, aux Pays-Bas.

1929
- **Base-ball** : World Series : les Philadelphia Athletics battent les Chicago Cubs 4-1.
- **Football** : NFL : victoire des Green Bay Packers.
- **Football universitaire** : Notre Dame Fighting Irish, Pittsburgh Panthers et USC Trojans (égalité)
- **Hockey** : Stanley Cup : les Boston Bruins battent les New York Rangers 2-0.
- **Tennis** : Tilden gagne l'U.S. Open.



Pilote de course

La course automobile est un sport populaire, aidé par la démocratisation de l'automobile. Les pilotes peuvent occasionnellement se voir offrir des emplois en tant que cascadeurs pour le cinéma. Certains sont même recrutés par la police.

Trivia
La course la plus populaire et la plus prestigieuse des années 20 est sans aucun doute les 500 miles d'Indianapolis. Lors de sa victoire en 1928, le célèbre Louis Meyer y atteint la vitesse de 160 km/h !

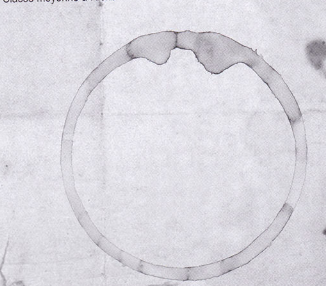
Compétences d'occupation
Athlétisme, Bricolage, Conduite (Automobile ou Deux roues), Contacts & ressources, Crédit, Ecouter, Métier (Mécanique), Négociation, Trouver Objet Caché, Vigilance

Particularités
Virtuose : compétence Rattraper une embardée
Débrouillard : +10% en Bricolage
Cérébral : +1 en INT

Cercles d'influence
Business (mécènes), Gotha, Forces de l'ordre

Equipement fétiche
Un jeu de clés graisseuses, qui procure un bonus de 10% en Métier (Mécanique).

Niveau de vie
Classe moyenne à Riche



Agent sportif

Les frères boxeurs, les « Fighting Mitchells » avec leur manager Billy Mitchell (au centre)

Au fur et à mesure que croît la place du sport dans la société américaine, les sportifs en viennent à faire appel à des agents, comme le font les stars du cinéma. L'agent négocie les contrats et fait fructifier l'image de son poulain, tout en veillant à son bien-être en faisant, si nécessaire, le vide autour de lui.

Trivia
En 1888, Albert G. Spalding organise une tournée mondiale de joueurs de base-ball. Spalding, à la fois joueur, agent, promoteur et fournisseur d'équipement, établit les règles officielles du jeu. Il pose ainsi les jalons de ce qui deviendra le base-ball professionnel moderne aux États-Unis.



Compétences d'occupation
Baratin, Bureaucratie, Contacts & ressources, Corps à corps (Bagarre), Crédit, Discrétion, Droit, Négociation, Perspicacité, Vigilance

Particularités
Gardien : +1 en FOR
Rapace : compétence Analyser les capacités physiques
Empathique : +10% en Perspicacité

Cercles d'influence
Sport, Business, Pègre

Equipement fétiche
Un press-book contenant des photographies de tous ses poulains, qui procure un bonus de 10% en Négociation.

Niveau de vie
Classe moyenne à Aisé



Dirigeant d'équipe

Le joueur de baseball Babe Ruth avec John Joseph McGraw (à droite), manager de l'équipe des New York Giants

Les dirigeants d'équipe sont très souvent d'anciens sportifs. Ils mènent les entrainements, établissent les stratégies de jeu et participent au recrutement, aidés en cela par une armée d'assistants. Leur notoriété peut parfois égaler celle des sportifs qu'ils dirigent.

Compétences d'occupation
Baratin, Bureaucratie, Contacts & ressources, Métier (Stratégies sportives), Négociation, Persuasion, Psychologie, Savoir-vivre, Sciences humaines (Histoire du sport), Vigilance

Particularités
Paternaliste : compétence Réconforter après une défaite
Voyant : +1 en APP
Réputé : +10% en Contacts & ressources

Cercles d'influence
Business, Sport, Pègre

Equipement fétiche
Une bibliothèque remplie d'articles de journaux sportifs, qui procure un bonus de 10% en Sciences humaines (Histoire du sport).

Niveau de vie
Classe moyenne à Aisé

Trivia
Le sport professionnel devient, dans les années 20, avec l'avènement des médias de masse un enjeu majeur aux États-Unis. Le base-ball reste le sport le plus populaire, loin devant le football, le basketball et le hockey. La boxe est sans doute le sport individuel le plus apprécié, mais le golf et le tennis, en devenant plus accessibles aux classes moyennes, gagnent du terrain.





Dramatis Personae



Jacob Ruppert
(1867 – 1939)

Les vingt-quatre années que Jacob Ruppert passe à la tête des Yankees les voit devenir l'une des plus grandes équipes de baseball de l'histoire du sport américain. Elu au Congrès en 1898 – il y effectue quatre mandats – Ruppert hérite de l'entreprise familiale, une brasserie, en 1915, juste avant l'instauration de la Prohibition. Il sert brièvement dans la Garde Nationale, avec le grade de colonel, ce qui lui vaut le surnom de « Colonel Ruppert ».
En 1915, Ruppert rachète l'équipe des Yankees. Financier habile et grand connaisseur, il recrute des joueurs légendaires tels que Carl Mays ou Babe Ruth.
Les Yankees dominent le championnat de base-ball durant les années 20, et marquent l'histoire en 1927 en obtenant 110 victoires pour 44 défaites, et en défaisant les Pirates de Pittsburgh, ce qui leur valut le surnom de « rang des meurtriers ». Malgré quelques désaccords, un lien d'amitié se lie entre Ruppert et sa star Babe Ruth.
Il meurt en 1939.

Contacts possibles : Sportifs, Gotha, Militaires, Financiers



Patron de club

Les patrons de club sont bien souvent des financiers habiles, en plus d'être des passionnés de sport. Avec l'avènement des médias de masse et la popularité croissante de certains sportifs, certains hommes d'affaires se rapprochent du milieu sportif, et investissent dans des équipes, parfois sans même connaître les règles du jeu.

Trivia
Le scandale des Black Sox de 1919, qui implique huit joueurs accusés d'avoir truqué un match de base-ball, n'épargne pas le propriétaire du club, Charles Comiskey, qui est accusé, par son avarice, d'avoir poussé ses joueurs à la révolte. Ceux-ci, n'ayant pas à cette époque d'agent pour les défendre et les conseiller, sont en effet à la merci du propriétaire, qui peut leur imposer leurs salaires, retenir leurs primes, et même les forcer à payer pour le nettoyage de leurs équipements !

Compétences d'occupation
Baratin, Comptabilité, Contacts & ressources, Crédit, Droit, Métier (Diriger un club), Négociation, Persuasion, Savoir-vivre, Sciences humaines (Finance)

Particularités
Dépensier : +10% en Crédit
Imperturbable : +1 point d'Aplomb
Querelleur : compétence Faire pression sur les officiels

Cercles d'influence
Business, Gotha, Sport (concurrents)

Equipement fétiche
Des registres, contrats et fiches d'information, qui procurent un bonus de 10% en Métier (Diriger un club).

Niveau de vie
Aisé à Riche

La une du *New York Times* du 29 septembre 1920, à propos du scandale des Black Sox

York Times.
WEDNESDAY, SEPTEMBER 29, 1920. TWO CENTS
EIGHT WHITE SOX PLAYERS ARE INDICTED ON CHARGE OF FIXING 1919 WORLD SERIES; CICOTTE GOT $10,000 AND JACKSON $5,000
Yankee Owners Give Praise to Comiskey And Offer Him Use of Their Whole Team
COMISKEY SUSPENDS THEM
Promises to Run Them Out of Baseball if

Bookmaker



Le métier de bookmaker est totalement illégal. Il consiste à prendre des paris sur des rencontres sportives, des élections politiques ou des courses hippiques. Dissimulé derrière une façade honnête, il sait occasionnellement truquer les cartes pour favoriser ses propres intérêts.

Trivia
Dans les années 20, les paris sur les courses de chevaux connaissent leur âge d'or. Plus de trois cents champs de courses officiels prospèrent sur le territoire américain. Ils sont bien souvent reliés par télégraphe à des milliers de postes de paris permettant de miser à distance. Les paris sportifs, ébranlés par le scandale des Black Sox en 1919, ne rivalisent pas encore pleinement avec les courses hippiques.

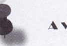
Compétences d'occupation
Armes à feu (Armes de poing), Athlétisme, Baratin, Contacts & ressources, Corps à corps (Bagarre), Discrétion, Dissimulation, Ecouter, Jeu (Paris), Sciences formelles (Mathématiques)

Particularités
Ponctuel : compétence Intimider un mauvais payeur
Embrouilleur : +10% en Baratin
Malin : +1 en INT

Cercles d'influence
Sport, Pègre, Fonctionnaires

Equipement fétiche
Un petit calepin sur lequel sont notées consciencieusement les sommes misées, qui procure un bonus de 10% en Jeu (Paris).

Niveau de vie
Pauvre à Aisé



A voir



Les Chariots de feu

1981 • 2h05 • De Hugh Hudson, avec Ben Cross et Ian Charleson

La rivalité de deux athlètes britanniques lors de leur préparation pour les Jeux olympiques de Paris en 1924.



Les forces de l`ordre





Agent de police

L'agent est employé par la police des villes, par les shérifs des comtés ou par la police d'État. Il patrouille à pied, en voiture ou parfois à cheval. Les forces de police américaines sont structurées sur le modèle militaire, avec certaines équivalences de grades (sergent, lieutenant, capitaine).

Compétences d`occupation

Armes à feu (Armes de poing), Athlétisme, Corps à corps (Bagarre), Criminalistique, Discrétion, Ecouter, Interroger, Pister, Trouver Objet Caché, Vigilance

Particularités

Stationné : +1 en CON
Fiable : +1 point d'Aplomb
Attentif : +10% en Vigilance

Cercles d`influence

Forces de l'ordre, Notables, Pègre

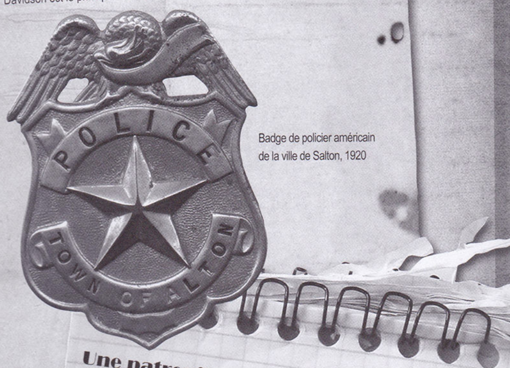
Equipement fétiche

Un uniforme, qui procure un bonus de 10% en Interroger.

Niveau de vie

Pauvre à Classe moyenne

Trivia
Bien que les patrouilles se fassent en majorité à pied, les policiers américains se voient dotés, dès les années 10 et massivement dans les années 20, de nombreux véhicules leur permettant de rivaliser avec les gangsters bien souvent motorisés. La moto, en particulier, permet des interventions rapides. Harley Davidson est le principal fournisseur de la police.



Badge de policier américain de la ville de Salton, 1920



Une patrouille de police américaine

En 1935, la patrouille comprend trente-sept employés répartis comme suit : le superintendant Groo, le capitaine Fryer, le lieutenant Hillis, sept sergents, vingt-trois patrouilleurs, un chef administratif, deux assistants et un sténographe. Les candidats à la Patrouille Autoroutière d'Utah doivent se soumettre à des tests physiques, ainsi qu'à des épreuves orales et écrites sur des sujets d'instruction générale comme l'arithmétique, l'anglais ou la géographie. Par la suite, les nouvelles recrues suivent un cursus spécifique qui comprend des modules de droit de l'État, de méthodes de patrouille, un entrainement au tir, du secourisme et de l'entretien d'équipement.

En 1935, l'équipement de base consiste en un revolver Smith & Wesson calibre 44 et son holster, une paire de menottes, une ceinture à lanière diagonale « Sam Brown », une lampe torche, des munitions et un kit de premiers secours. La patrouille est dotée de dix-neuf motos de police, et de vingt-sept voitures de service. Les motos sont utilisées par temps sec et en journée, tandis que les voitures les remplacent par temps humide et la nuit. Les patrouilles de nuit comprennent en général deux hommes. Chaque voiture de service est dotée d'une chaine de remorquage, d'un extincteur, d'un kit de premiers secours, de deux lanternes puissantes à lumière rouge et de fusées de détresse rouges. On y trouve également une pelle et un balai, destinés à évacuer les éventuels débris de verre présents sur la route.

En 1935, les patrouilleurs sont stationnés dans les quinze villes suivantes : Logan, Brigham, Garland, Ogden, Farmington, Salt Lake City, American Fork, Provo, Spanish Fork, Price, Helper, Richfield, Fillmore, Cedar City et St. George. A partir de ces différents points, ils peuvent rapidement accéder aux voies rapides.

En plus de faire respecter le code de la route et les réglementations concernant le trafic d'alcool, la Patrouille d'Utah est habilitée à produire des plaques d'immatriculation, à faire passer le permis de conduire, et à récolter les taxes de transport routier. Ses membres supervisent deux cent cinquante sites d'inspection de poids lourds, et réalisent également des contrôles de sécurité sur les bus scolaires.

A la convention de l'Association des Officiers des Forces de l'Ordre de l'Utah, qui se tient à l'été 1936, Whitney Groo est élu président. En 1937, la réunion annuelle se tient à Price, en Utah. Dans son discours, Whitney Groo reconnait la nécessité de poursuivre l'effort de formation et d'éducation de tous les officiers de police. Le président Groo insiste également sur le professionnalisme et la coopération entre les agences. En ces temps de restriction budgétaire, au sein d'une économie dévastée, les efforts communs des villes, des comtés, des États et des agences fédérales paraissent plus que jamais d'une importance capitale.

Pas de tâche trop dure

Une division de la police des tragédies et des accidents



Les membres de l'équipe d'intervention d'urgence de la police sont équipés de fusils automatiques comme celui visible ci-dessus. Ils sont utilisés pour neutraliser des criminels ou pour arrêter les émeutes.

Pour s'assurer de l'efficacité de leurs masques à gaz en cas d'intervention, les membres de la nouvelle unité les testent en pénétrant bravement dans un épais nuage de gaz.

Les équipes de la Division d'Urgence de la police répondent aux alarmes dans des camions tels que celui représenté ci-contre.

Un nouvel immeuble en construction. Pour cela, une grande bétonnière. Pour mâcher la pierre, le sable et les graviers, sa cuve possède des dents surpuissantes, des rebords renforcés, des engrenages éprouvés. Pour la nourrir, un homme, sur un marchepied, s'assure que le mélange se fait bien. Soudain, il glisse. Frénétiquement, il tente de s'agripper. En vain. Il est happé par les mâchoires de l'engin. Blessé, à moitié étouffé par le ciment liquide, il subit une douleur insoutenable. Sa jambe a été prise dans les mécanismes. La chair déchirée. Les os broyés. Ses hurlements de douleur et de terreur ne tardent pas à attirer ses collègues.

Juste à temps, ils arrêtent la bétonnière. Cette dernière a avalé la jambe de sa victime, presque jusqu'à la hanche, et maintient cruellement sa prise. Les traits déformés par la douleur, l'homme repose, à moitié couvert par le ciment, dont la couleur grise s'est teintée de rouge. Il doit être évacué avant de se vider de son sang. La foule qui est passée hurle « Trouvez un docteur ». Un policier se rue sur un téléphone et lance un appel d'urgence.

Deux minutes plus tard, les hurlements d'une sirène annoncent l'arrivée d'un camion vert sombre aux arêtes de cuivre scintillant. Du véhicule sautent de jeunes policiers, qui se ruent sur la machine qui emprisonne toujours l'ouvrier. Le sergent évalue la situation.

« Si nous touchons ces engrenages, dit-il, nous allons le tuer ».

Rapidement, les hommes en bleu amènent un brancard, un réservoir d'oxygène et une torche à acétylène. Tandis que certains d'entre eux s'occupent du blessé, les autres utilisent la torche avec précision et font fondre rapidement les lourds engrenages d'acier. Avec précaution, ils soulèvent la victime et l'amènent à une ambulance en attente. Elle perdra sa jambe, mais restera en vie. Grâce au camion vert.

Quelques heures plus tard, nous retrouvons le camion vert. Cette fois, il circule dans des rues sombres jusqu'à un immeuble, où l'attend un patrouilleur.

« V'nez, dit ce dernier précipitamment, il est là ! »

Il tourne sa lampe-torche vers une trappe à charbon ouverte. Elle s'arrête sur un crâne chauve et luisant, que la lumière fait briller, entièrement entouré de charbon. Une voie plaintive s'élève faiblement :

« Sortez-moi d'là !

- C'est votre voleur ? demande le sergent.

- Sûr et certain, répond le policier. Il a essayé de s'enfuir par la trappe à charbon, et il est resté coincé. C'est une urgence, donc j'ai appelé l'équipe d'urgence. J'ai eu raison ? »

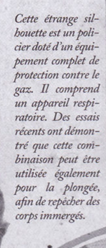
Les hommes sortent du camion vert une grande variété d'outils : pinces, scies, pelles, barres à mine, tenailles, grâce auxquels ils vont pouvoir dégager le voleur.

Pour faire face à des situations aussi dissemblables que ces deux exemples, le camion vert transporte au total cent trois pièces d'équipement différentes, que l'équipage est formé à utiliser. La Division des Services d'Urgence est l'unité la plus touche-à-tout et aventureuse de tous les services de police de New York. Son véhicule ne se met pas en route à moins que le reste des services ne soient coincés, soit par un sauvetage périlleux, soit par une émeute, une explosion, un suicide au gaz, ou l'un des nombreux événements inattendus qui peuvent secouer une ville comme New York. Comme la découverte de hiboux grands ducs. Ces derniers empêchaient la population des quartiers calmes de Flushing, Long Island et leurs environs de dormir. Le camion vert rappliqua, armé de lampes torches puissantes et de fusils. Les ululements cessèrent.

Pour faire face à n'importe quelle crise, plus ou moins importante, la Division des Services d'Urgence fait appel à la science et à l'ingéniosité. L'inspecteur D.A. Kerr et l'inspecteur adjoint Louis F. Dittmann accueillent les nouvelles idées et les propositions d'amélioration des méthodes avec intérêt. Actuellement, la Di-

pour les flics d'élite

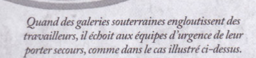
entraînée pour faire face à effroyables dans les grandes villes.



Cette étrange silhouette est un policier doté d'un équipement complet de protection contre le gaz. Il comprend un appareil respiratoire. Des essais récents ont démontré que cette combinaison peut être utilisée également pour la plongée, afin de repêcher des corps immergés.



Après qu'un noyé est tiré de la rivière, l'inhalateur est utilisé par les équipes d'urgence pour tenter de ranimer la victime inconsciente.



Quand des galeries souterraines engloutissent des travailleurs, il échoit aux équipes d'urgence de leur porter secours, comme dans le cas illustré ci-dessus.

L'appareil respiratoire complet McCaa, tel qu'il est porté par les policiers dans une chambre emplie de gaz.

vision comprend cinq cent douze hommes, qui utilisent vingt camions d'intervention répartis de façon à pouvoir agir n'importe où dans la ville en moins de quatre minutes. C'est l'unité de police qui a vu le jour le plus récemment. On estime qu'elle a fait économiser à la ville quelque dix millions de dollars, et son utilité ne cesse d'augmenter. En 1931, les camions verts sont intervenus 3 928 fois, et en 1932 entre 5 000 et 6 000 fois, soit 30% d'augmentation. D'autres villes américaines s'en sont inspirées, et le gouvernement britannique a diligenté une enquête sur leurs mesures anti-gaz.

New York ne craint pas les raids militaires aériens envoyant du gaz comme peut le faire Londres, mais les équipes d'urgence ont appris à faire face à une menace chimique. A leur quartier-général, situé dans le bâtiment de l'Académie de Police, ils bénéficient de laboratoires et de chambres à gaz où ils expérimentent constamment afin de trouver des nouveaux moyens de sauver des vies humaines confrontées à tous types de gaz (naturel, fumigène, monoxyde de carbone). Pour chaque suicide au gaz, le camion vert se met en route. Ses hommes surentraînés ont œuvré pendant trente-cinq heures pour sauver la vie de quelqu'un qui la trouvait sans valeur. Sept policiers ont aussi sauvé un bébé en insufflant de l'air dans sa bouche pendant près de deux heures.

Cela fait partie du travail « défensif » des équipes, qui fait d'elles une « ligue de sauvetage » efficace. Mais il existe aussi une part « offensive » dans leurs opérations.

L'un des plus étonnants événements des annales du crime moderne fut le siège, il y a deux ans, de « Two-Gun » Crowley. Ce criminel tristement célèbre, tueur de policier qui plus est, fut acculé dans un appartement près de Broadway. Là, aidé par un couple, il tint le siège, tirant sur les policiers qui faisaient feu des toits alentours et de la rue. Plusieurs milliers de personnes vinrent assister à la scène. Tous les officiels de la police, depuis le commissaire Mulrooney, étaient présents. Mais il semblait impossible de capturer Crowley sans l'aide du camion vert.

Les équipes d'urgence arrivèrent, et s'élancèrent vers le bâtiment, armées de mitrailleuses. Elles s'approchèrent autant que possible et déclenchèrent un feu nourri, qui força les malfaiteurs à s'aplatir sur le sol. Puis, les policiers lancèrent depuis le toit des grenades lacrymogènes qui, en explosant, emplirent les pièces de l'appartement d'un gaz suffoquant. Les grenades du camion vert, lancées à travers des trous dans le toit pratiqués grâce à des haches du même camion, avaient changé la donne. Aveuglés, pleurant, « Two-Gun » et ses acolytes sortirent les mains en l'air.

A propos d'un autre gaz, les équipes ont mis au point une contre-offensive qui neutralise son potentiel d'atteinte à la vie et à la santé. Il s'agit de l'acide cyanhydrique, ou prussique. Le Colorado l'utilise pour ses exécutions capitales. Les services de New York, entre autres, commencent à l'utiliser comme fumigène.



Quand les équipes d'urgence sont appelées pour effectuer un sauvetage à de grandes hauteurs, cette veste de sécurité met l'agent en conditions optimales.



Les camions d'intervention d'urgence répondent instantanément en cas d'émeute. Armées de gaz lacrymogène et d'armes automatiques, les équipes dispersent les rassemblements hostiles, y compris quand elles se retrouvent submergées par le nombre, comme exposé sur cette photo.

« Venez vite ! implore une voix terrifiée au téléphone. Tout le monde est en train de mourir ! » L'équipe d'intervention du camion vert trouve un restaurant dans lequel hommes, femmes et enfants sont allongés, en proie à des convulsions. Une odeur étrange emplit la pièce. Avant qu'ils n'aient eu le temps de faire sortir tout le monde, les policiers commencent à s'étrangler.

Ils cherchent en vain la source du gaz dans le restaurant. Puis, l'un d'eux se dirige vers un entrepôt voisin et se penche vers la serrure. Il recule en titubant, en se tenant le nez et la gorge. Il a trouvé la source du gaz. Le responsable de l'entrepôt a décidé d'utiliser des fumigènes pour « désinfecter », a déclenché le gaz et est rentré chez lui. Le gaz s'est propagé jusqu'au restaurant, et a manqué de tuer tout le monde.

C'est ainsi que les équipes d'urgence ont eu leur première expérience avec l'acide cyanhydrique. Dans une chambre emplie de cette substance, on retrouve l'inspecteur Dittman, sans masque, qui teste la résistance de l'humain au gaz. S'ensuivent la mise au point de matériel de protection, un traitement médical, puis une mesure générale qui oblige ceux qui utilisent ce truc mortel à le signaler au préalable aux équipes d'intervention et à obtenir un permis.

De ces recherches sur les produits chimiques a découlé une découverte qui peut se décliner en moyen de sauvetage dans des cas de noyade. L'équipe d'urgence a adopté l'équipement respiratoire McCaa et une tenue imperméable pour ceux qui se rendent dans les chambres d'essai ou les bâtiments envahis par un gaz.

Chaque été, ceux qui se rendent à l'une des piscines municipales sont émerveillés de voir les policiers dans ces tenues de gnomes les utiliser sous l'eau. En août, ils eurent l'occasion d'employer l'équipement pour un cas réel et bien triste. Le fils d'un policier de New York, âgé de douze ans, se trouvait dans une colonie dans le Delaware, où il s'était noyé. Le corps n'avait pas été retrouvé. Les patrouilleurs Kiernan et Wynn, aidés de l'inspecteur Dittmann, prirent l'une des tenues et se rendirent sur les lieux. Attaché au rivage par une corde, Kiernan pénétra dans la rivière. Durant une heure, entrecoupée de courtes périodes de repos, il explora le fond et finit par trouver la dépouille. En conséquence, la Croix Rouge, les boys scouts et d'autres organisations mirent à l'essai la combinaison. La Navy la teste également pour les pilotes des avions amphibies.

La combinaison de caoutchouc avait déjà fait montre de son intérêt au cours d'un sauvetage périlleux sur la côte marécageuse de Barren Island, dans la Jamaica Bay. Un soir d'automne, des cris de détresse furent entendus par des hommes qui canotaient. Ils ramèrent vers le son, et aperçurent la tête et les épaules d'un jeune homme, dépassant à peine de la surface. Ce dernier hurlait de terreur :

« Aidez-moi ! Aidez-moi ! Je coule ! »

« Un chasseur d'oiseaux des marais, se dirent-ils. Pris dans le bourbier. On ne peut pas l'attraper. Les roseaux sont trop épais ».

L'un des hommes prit sa barque et se rua vers la côte et un téléphone. Le camion de l'équipe 14 accourut. Les patrouilleurs Pad-rick, Van Thunen et Janosy en descendirent. Rapidement, ils passèrent les combinaisons et, soigneusement attachés, pénétrèrent dans l'étendue de roseaux, bravant les eaux boueuses qui avaient quasiment enseveli l'homme qu'ils cherchaient à sauver. Ils parvinrent à son niveau. Le bourbier l'avait tant aspiré que l'eau arrivait à son menton. Pour l'empêcher de pénétrer dans sa bouche, il tenait sa tête penchée le plus possible en arrière. Le fait de se noyer petit à petit terminait le travail entrepris par la peur et le froid. A grand-peine, les policiers parvinrent à le sortir de là grâce à une corde attachée au camion. Quand ce jeune veinard âgé de seize ans, Edward Foley, atteignit l'hôpital, il était bleu de la tête aux pieds. Il fut bientôt dehors, et retourna chasser les oiseaux dans les marais.

De telles expériences ajoutent continuellement à la masse de savoir lié au travail humanitaire qu'effectue la police. Le tout réuni par les experts touche-à-tout qui conduisent les camions verts. Choisis pour leurs connaissances techniques, ils suivent un entrainement spécifique pour les préparer à faire face aux urgences d'une ville de six millions d'habitants. On leur apprend la découpe de métal avec une torche à l'acétylène, à gérer les chûtes et les corps coincés, à poser des étais, à faire des nœuds, à transporter des corps, à utiliser des masques respiratoires, à reconnaitre des gaz, à forcer des serrures, à réagir en cas d'explosion, à intervenir dans les ascenseurs, à gérer des suicides ou des accidents dans le métro ou sur des voies aériennes, à canaliser les foules et les émeutes. Plus leurs compétences sont variées, et plus la grande ville semble mettre sur leur chemin des obstacles inattendus.

Un homme est amené d'urgence à un hôpital de Brooklyn. Une opération immédiate peut le sauver. Il est mis sur une table d'opération. Les aides-soignants et infirmières se tiennent prêts. Le chirurgien se penche, scalpel à la main. Alors, les lumières s'éteignent.

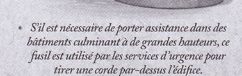
La lumière des chandelles est insuffisante. Un moment de silence s'installe. Angoisse.

Puis un ordre retentit : « Appelez la police ! »

Un camion vert arrive à la porte de l'hôpital. Quelques minutes plus tard, l'opération reprend, à la lumière des mêmes torches qui avaient aidé à dénicher les hiboux.

Une autre nuit. Ces lampes éclairent un amas de ruines. Une usine de trois étages s'est effondrée. Sous les tonnes de débris se trouve le portier de nuit, dont une chaudière broie la jambe. Mais ses grognements prouvent qu'il est en vie. A travers les décombres, trois hommes avancent vers lui, se frayant un chemin grâce à l'outillage provenant du camion vert. Derrière eux se trouve le sergent Michaels, qui transporte sa trousse de premiers soins, prêt à amputer la victime de sa jambe si cela s'avère nécessaire pour la tirer de là.

Les chirurgiens venus en ambulance ne s'aventureront pas dans la galerie aménagée par les policiers, car les pompiers leur ont dit qu'elle



S'il est nécessaire de porter assistance dans des bâtiments culminant à de grandes hauteurs, ce fusil est utilisé par les services d'urgence pour tirer une corde par-dessus l'édifice.



allait s'effondrer. C'est ce qui se passe. En partie. Pas complètement. Les hommes en bleu travaillent d'arrache-pied et finalement, triomphants, sortent le portier, la jambe soigneusement bandée.
Aux événements tragiques succèdent les moments cocasses. Les policiers jouent les anges gardiens pour les ivrognes, les enfants, les animaux. Dans la première catégorie, citons l'un d'entre eux, qui se retrouve accroché à un pilotis situé à plus de dix mètres de la berge de l'East River. On suppose qu'il s'est accroché là après avoir sauté d'un bateau. Il ne se souvient de rien.

Le sauvetage d'animal le plus retentissant de l'équipe est celui d'un ours brun, qu'elle attrapa au lasso. Il s'était échappé d'un magasin d'animaux et était rentré dans une demeure. L'ours grognait. Les habitants hurlaient. Une autre fois, l'équipe 14 récupéra un taureau de concours valant 10 000 $, qui s'était échappé d'un bateau de transport, avait rejoint la rive et poursuivi les baigneurs. Quand il fut attrapé, il venait d'accomplir près de vingt-cinq kilomètres à la nage dans l'Upper Bay. Le miaulement d'un chat a conduit plusieurs policiers à risquer leur vie pour retrouver l'animal qui, vivant ou mort, se trouvait dans une position générant une nuisance. Les policiers, attachés par des ceintures de sécurité, descendent parfois le long des immeubles pour récupérer des chats coincés sur des corniches. Ils utilisent tout leur savoir sur les lignes à haute-tension pour grimper sur les poteaux télégraphiques pour la même raison.
Mais ces petits désordres ordinaires ne constituent qu'une faible proportion des appels qui incitent les camions verts à se mettre en route. Ces derniers sont intervenus dans toutes les urgences majeures de ces derniers mois à New York. L'été dernier, un conduit d'ammoniac situé dans une usine de réfrigération a explosé. L'usine se trouvait dans le quartier très peuplé de l'East Side. Plus de huit pâtés de maisons se retrouvèrent exposés à des fumées toxiques. Des centaines de personnes furent intoxiquées. Certaines se trouvaient dans des couloirs étroits, des cages d'escaliers ou simplement sur le trottoir lorsqu'elles chutèrent. Ce sont les équipes d'intervention d'urgence qui leur prodiguèrent les secours nécessaires, tout en calmant la foule prise de panique.

Dix camions se sont rendus à Coney Island pour gérer une crise causée par un feu qui coûta deux millions de dollars en juillet dernier. Deux cent mille personnes se trouvaient là, la plupart sans argent, n'ayant sur elles que leur maillot de bain, coincées dans la fumée, au milieu des bousculades et des pillages. Calmer la population et l'aider à rentrer chez elle fut le travail des hommes des camions verts. L'une des plus spectaculaires tâches offensives qu'eurent à effectuer les équipes d'urgence se déroula durant la révolte de mille six cents prisonniers à Welfare Island, tout récemment. L'un d'eux fut tué avant que la police n'arrive. Un camion d'intervention d'urgence rejoignit la scène en trois minutes, véritable char d'assaut armé jusqu'aux dents. Fusils, mitrailleuses, gaz lacrymogène et grenades fumigènes étaient accompagnés pour l'occasion de gilets pare-balles et de casques d'acier. Les policiers chargèrent la foule des prisonniers et reprirent le contrôle rapidement.
Nuit et jour, les camions verts répondent aux appels incessants de la grande ville. Quand ils prennent la route, ils se préparent à toute éventualité. Peut-être une émeute dans Union Square, un enfant accroché à un rebord de fenêtre, une explosion à Wall Street, un chien féroce dans un quartier résidentiel, un suicide sur un toit.

Quoi que ce soit, ils sont toujours prêts.

Article paru dans *Modern Mechanix*, mai 1933



Inspecteur

Les inspecteurs sont membres de la police, mais opèrent en civil. Ils bénéficient d'une aura importante, qui fait bien souvent autorité sur les agents en uniforme. Ils œuvrent au sein d'unités spécialisées (mœurs, criminelle, etc.).

Compétences d'occupation

Armes à feu (Armes de poing), Bureaucratie, Corps à corps (Bagarre), Criminalistique, Discrétion, Droit, Ecouter, Interroger, Trouver Objet Caché, Vigilance

Particularités

Tatillon : compétence Noter les petits détails insignifiants
Brutal : +1 en FOR
Tête froide : +1 point d'Aplomb

Cercles d'influence

Forces de l'ordre, Fonctionnaires, Pègre

Equipement fétiche

Une plaque officielle, qui procure un bonus ou un malus de 10% aux compétences d'influence en fonction de l'opinion qu'a l'interlocuteur des « officiels ».

Niveau de vie

Classe moyenne

Trivia
Les années 20 voient l'apparition de magazines entièrement dédiés aux affaires policières, en particulier aux crimes sanglants. *True Detective Mysteries* ouvre le bal en 1924. Ces mensuels bon marché, alimentés en histoires par des membres des forces de l'ordre, fournissent même des photographies des criminels célèbres, et incitent les citoyens à dénoncer les malfrats.

A lire

Le Faucon maltais

1929 • De Dashiell Hammet

Les intrigues policières du détective privé Sam Spade, impliqué dans une enquête tournant autour d'une statuette mystérieuse.

Une plongée dans l'univers du « hard-boiled », autour du personnage emblématique du détective privé, mais également intéressante pour la description des différences entre ce dernier et la police officielle.

A voir aussi, l'adaptation de John Huston, avec Humphrey Bogart (1941).



Un exemplaire du magazine « True Detective Mysteries », mai 1928

Médecin légiste

Ce docteur spécialiste de la médecine légale, est mandaté par les municipalités, comtés ou États pour effectuer des autopsies. Ces dernières sont ensuite communiquées au bureau du procureur. Ces spécialistes sont bien souvent peu reconnus par la profession médicale.

Compétences d'occupation
Bibliothèque, Criminalistique, Langue (Latin), Médecine légale*, Métier (Dissection), Premiers soins, Sciences formelles (Chimie), Sciences de la vie (Anatomie), Science de la vie (Biologie), Trouver Objet Caché

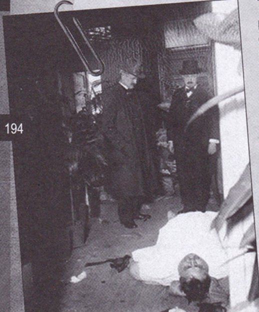
Particularités
Organisé : compétence Reconstituer un corps
Estomac solide : +1 point d'Aplomb
Humain : +10% en Premiers soins

Cercles d'influence
Forces de l'ordre, Fonctionnaires, Santé

Equipement fétiche
Une salle de dissection avec ses équipements, qui procure un bonus de 10% en Médecine légale.

Niveau de vie
Classe moyenne à Aisé

Trivia
En 1922, les travaux de Charles E. Waite, un membre du bureau du procureur de New York, amènent à la formation du Bureau d'études balistiques de New York. Phillip Gravelle adjoint l'utilisation du microscope pour l'étude comparée des balles, et John Fisher invente l'hélixomètre pour observer l'intérieur des canons des armes à feu.



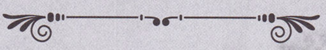
Du côté de Lovecraft...

John Raymond Legrasse
40 ans, inspecteur de police

Il ne faut pas s'imaginer que l'inspecteur Legrasse témoignait du moindre intérêt pour l'archéologie. Son désir d'être éclairé ne provenait en effet que de considérations purement professionnelles. La statuette avait été saisie quelques mois auparavant dans les marais boisés et les rites qui s'y pratiquaient étaient si singuliers et atroces que la police s'était aussitôt rendu compte qu'elle était tombée par hasard sur un culte obscur dont elle ignorait tout.

H.P. Lovecraft, *L'Appel de Cthulhu*

Les hommes de Legrasse ont démantelé un important groupe d'adorateurs du Mythe au sud de la Nouvelle-Orléans. Les interrogatoires qui ont suivi les arrestations ont permis de se faire une bonne idée des objectifs poursuivis par les disciples des Grands Anciens.



Dossier : Jouer un médecin légiste dans les années 20



Le XXème siècle a consacré une nouvelle branche de la médecine, appelée médecine légale. En tant que médecin légiste, vous avez la particularité de travailler uniquement sur des spécimens décédés, ce qui vous vaut une réputation un peu particulière dans le milieu médical. Vous jouissez par contre d'une grande popularité auprès des enquêteurs des forces de l'ordre, dont vous parvenez souvent à démêler les enquêtes grâce à vos conclusions médicales. De mauvaises langues disent que pour embrasser une carrière dans la médecine légale, on doit être fou ou prêt à le devenir. Vous trouvez cette assertion exagérée… Un peu.

Les débuts de la médecine légale

En 1890, la médecine légale n'en était plus à ses balbutiements. Et s'il n'existait pas encore de médecins légistes rémunérés, quelques généralistes possédant de solides connaissances en anatomie s'étaient spécialisés en « pathologie morbide ». Un bon praticien était ainsi capable de faire la distinction entre une mort naturelle, par accident, par suicide et un meurtre. Il n'était pas rare que certains détails concernant un décès puissent être déterminés après plusieurs semaines, voire plusieurs mois.

Quand la mort remontait à moins d'une journée, il était souvent possible de déterminer le moment du décès à une heure près. Pour les cadavres plus « anciens » (dont la mort remontait, par exemple, à une semaine), ce moment était estimé à un jour près. Il arrivait aussi que l'on relève d'autres indices cruciaux sur un corps. Ainsi, en cas de strangulation, l'empreinte des mains de l'assassin était susceptible de fournir des indications quant à sa taille.

Il était également possible de déterminer si un meurtrier était droitier ou gaucher. Et s'il avait employé un couteau ou une arme du même genre, le médecin arrivait généralement à en fournir une description relativement précise, rien qu'en étudiant la forme des blessures infligées. On pouvait aussi retrouver des cheveux, du sang ou un fragment de vêtement de l'assassin sur le corps, sous les ongles ou entre les dents de la victime. Enfin, le cadavre portait parfois des marques – comme des traces d'abrasion révélant qu'il avait été traîné – qui fournissaient des indications sur les actes (et donc les intentions) du meurtrier.

En fait, dans les années 1890, la médecine légale était allée aussi loin que la science

de l'époque le lui permettait. Les progrès à venir seraient apportés par la microscopie, l'immunologie et la spectroscopie. Pourtant, les enquêteurs comptaient rarement des pathologistes dans leurs rangs, et il leur fallait avoir recours à des experts indépendants.

Peu de coroners avaient une formation médicale. Au mieux, ils possédaient des notions de pathologie clinique (traitement des personnes vivantes), mais ignoraient presque tout de la médecine légale. Quand leurs déductions permettaient la résolution d'une affaire d'homicide, elles découlaient plus de leur propre esprit d'analyse que d'une quelconque méthode scientifique. Ils étaient souvent obligés de faire appel à des généralistes afin d'obtenir confirmation de leurs intuitions, et devaient consulter des experts – toxicologues, entomologistes et autres – quand le besoin s'en faisait sentir.

Le système anthropométrique

Le système de classification des criminels en usage à l'époque victorienne – l'anthropométrie – avait été inventé par Alphonse Bertillon en 1882. Il faisait intervenir des descriptions détaillées écrites ou orales des suspects : apparence générale, comportement, cicatrices et autres signes particuliers. Il fallait ensuite mesurer minutieusement des parties du corps qui n'étaient pas susceptibles de changer avec le temps : longueur de certains doigts, dimensions de la mâchoire, diamètre du crâne, etc. Enfin, l'individu était photographié devant un fond quadrillé afin de confirmer l'exactitude des mesures effectuées.

Malheureusement, ce système en trois étapes avait déjà montré diverses faiblesses avant 1891. Du fait du nombre de mesures et d'éléments descriptifs pris en compte, son efficacité ne pouvait en effet être garantie que si l'on constituait une trentaine de relevés différents soigneusement référencés dans des fichiers. Il était généralement difficile pour la police de s'acquitter d'une tâche d'une telle ampleur. De plus, comparer les suspects avec les descriptifs des fichiers en question n'était guère aisé, car il fallait pour cela disposer de témoins capables de les portraiturer avec une précision scientifique. Rares étaient les victimes qui pouvaient, par exemple, donner le diamètre du crâne de leur assaillant... C'est pourquoi, à partir de 1895, la police commença à chercher un système plus pratique. Les photographies anthropométriques avaient néanmoins fait la preuve de leur utilité.

La photographie

Les policiers – particulièrement aux États-Unis – avaient l'habitude de photographier les lieux où avaient été commis des crimes. La mauvaise qualité de certaines prises de vue datant de cette époque atteste toutefois que les enquêteurs étaient souvent plus enthousiastes que véritablement compétents. Mais il n'était pas question pour eux de « faire de l'art ». Un cliché, même mauvais, permettait toujours de préciser certains points importants, comme la position relative d'une arme par rapport à un corps, par exemple. Les services de police les plus importants comprirent vite l'intérêt qu'il y avait à s'attacher de façon permanente les services d'un photographe expérimenté. Les autres, quant à eux, durent se contenter d'enseigner quelques rudiments techniques à leurs agents. En tant que médecin légiste, une photographie peut devenir une alliée de choix, en particulier si vous n'avez pu vous rendre sur la scène de crime.

Les empreintes digitales

Bien que Juan Vucetich eût créé le premier répertoire d'empreintes digitales en 1890, ce système d'identification ne fut guère employé à la fin du siècle dernier. Vucetich avait classé les empreintes en quatre grandes catégories – anses internes, anses externes, sillons et arches – et les caractéristiques inhabituelles étaient notées au cas par cas. Là encore, des problèmes de fichiers et de comparaisons se posèrent rapidement. En effet, pour identifier avec certitude un criminel, il était nécessaire de comparer ses empreintes avec toutes celles appartenant à la même catégorie. On pouvait le faire en superposant des images projetées par deux lanternes magiques. Le plus souvent, cependant, il fallait que des centaines de volontaires se munissent de loupes et se chargent de cette tâche fastidieuse.

Cette technique n'a jamais été employée qu'en dernier ressort. Il était en effet beaucoup plus commode de réunir tous les suspects et de prendre leurs empreintes seulement si le besoin s'en faisait sentir. Malgré tout, en 1895, les dossiers criminels de tous les services de police de quelque importance comprenaient les empreintes digitales des personnes fichées.

Le sang et les groupes sanguins

Dans les années 1890, personne ne savait encore distinguer les différents groupes sanguins. Quand ils étaient confrontés à une trace suspecte, les médecins légistes devaient se contenter d'employer le test de la benzidine afin de déterminer s'il s'agissait de sang (si c'était bien le cas, ce produit virait au bleu-vert). Diverses substances pouvaient provoquer des réactions positives, mais celles-ci étaient suffisamment rares pour que les enquêteurs n'aient généralement pas à tenir compte de ce détail. On n'avait besoin que d'une infime quantité de sang, lequel pouvait être séché, pourvu qu'il ne soit pas trop vieux ou mélangé à autre chose. En 1895, le procédé avait été consi-

dérablement amélioré et les erreurs étaient rares ; on pouvait même l'appliquer à des taches délavées. Le test de la benzidine était relativement simple à effectuer.

Lorsque les enquêteurs disposaient d'une quantité de sang plus importante, ils avaient la possibilité de recourir au test de la précipitine. Né des recherches entreprises dans le domaine de l'immunologie à la fin du siècle dernier, il nécessitait d'abord que l'on injecte à plusieurs reprises du sang ou des dérivés sanguins humains à un lapin (ou un autre animal de petite taille), afin que son organisme développe un type particulier d'allergie. On mélangeait ensuite la trace suspecte avec un peu de sang du lapin en question, et s'il s'agissait de sang humain il se formait en moins de vingt minutes un précipité grisâtre entre les deux substances. Bien que plus fiable, ce procédé était aussi plus limité que le test de la benzidine. Il requérait une plus grande quantité de sang, et il fallait impérativement que celui-ci soit frais. Au-delà de quarante-huit heures, il était en effet impossible d'obtenir un résultat concluant. De plus, le sang de certains primates déclenchait des réactions positives. Heureusement, il était rare que des singes soient impliqués dans des affaires de meurtre, aussi le test de la précipitine était-il considéré comme un important élément de preuve par les tribunaux.

Les autres indices

La balistique n'en était encore qu'à ses balbutiements en 1890. Néanmoins, un expert était capable d'identifier le calibre d'un projectile et de donner la marque de l'arme qui l'avait tiré. D'après l'emplacement des blessures et les éventuelles traces de poudre brûlée, il pouvait également déduire la position qu'avait occupée l'assassin par rapport à sa victime. C'était souvent à un simple généraliste qu'il incombait de faire de telles déductions, car les spécialistes en balistique étaient alors encore plus rares que les médecins légistes.

Si des cheveux permettaient parfois de démasquer des coupables, ils ne constituaient pas des indices de première importance pour les enquêteurs. En effet, même le plus compétent des praticiens ne pouvait guère faire mieux que de dire qu'une mèche de cheveux ressemblait beaucoup à une autre... Aussi, les tribunaux n'accordaient-ils de l'importance à ce genre de preuve matérielle que dans des circonstances exceptionnelles. Les cheveux présentaient cependant l'avantage d'adhérer fortement à certains matériaux, comme la laine ou le coton, et de résister assez bien aux méthodes de lavage traditionnelles.

Les fichiers dentaires, quand ils existaient, n'étaient jamais bien organisés. En revanche, les marques laissées sur les vêtements par les blanchisseries étaient souvent très utiles pour identifier une victime, voire, dans certains cas, son assassin.

La médecine légale dans les années 1920 - 1930

Le médecin légiste des années 20 a bien des points en commun avec son prédécesseur des années 1890, dont il utilise encore nombre de techniques. Il se consacre toujours pendant de longues heures à des tâches rebutantes et difficiles, un labeur pour lequel il ne perçoit qu'un maigre salaire. Il dispose toutefois d'outils plus performants. Les microscopes ont été considérablement améliorés, et permettent désormais d'observer un plus grand nombre de détails avec une netteté accrue. Le spectroscope, qui n'en était encore qu'au stade expérimental à la fin du siècle précédent, révèle à présent avec précision les marques de poudre ou les substances insolites. Les produits chimiques employés dans les tests, mieux raffinés, risquent moins de fausser les résultats des analyses à cause d'éventuelles



impuretés. S'il éprouve un doute, le praticien a en outre la possibilité de consulter ses pairs afin de leur demander leur avis. Il n'est plus seul à pratiquer son art : il compte des collègues, et parfois même des élèves.
Il existe d'ailleurs dans les années 20 des médecins légistes indépendants et respectés...

L'enregistrement des empreintes digitales

Edward Henry, haut commissaire adjoint du département des enquêtes criminelles de Scotland Yard, introduisit en 1901 un système de fichage des empreintes digitales qu'il avait mis au point en Inde, alors qu'il occupait la fonction d'inspecteur général de police. Son système ressemblait à celui de Vucetich, dont il différait toutefois sur un point essentiel : chaque empreinte était représentée par une valeur chiffrée. Un premier nombre montrait auquel des quatre types d'empreintes elle appartenait, un second correspondait au nombre de ses stries, un troisième précisait leur espacement, un quatrième indiquait la présence de cicatrices et de signes distinctifs, etc. On obtenait ainsi une longue formule descriptive qui se prêtait parfaitement à un système de classement numérique. Lorsqu'on relevait une empreinte digitale sur le lieu d'un crime, on pouvait rapidement déterminer sa formule afin de la comparer à celles déjà répertoriées qui s'en approchaient le plus. On avait ainsi la possibilité de restreindre les recherches à une dizaine ou une quinzaine de fiches sur les milliers qui avaient été enregistrées.
Dès la première année, le système d'Edward Henry permit d'identifier mille sept cents criminels, soit trois fois plus que la méthode de Bertillon employée jusqu'alors. Dans les années 1920, cette technique est utilisée dans le monde entier. Le système Bertillon étant dépassé, il n'en subsiste bientôt plus que les photographies étalonnées. La police relève désormais systématiquement les empreintes de toutes les personnes arrêtées, même pour des délits mineurs.

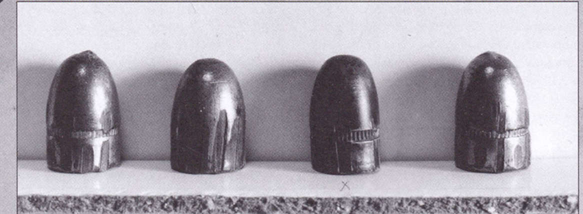

Name Parks Rosa L. Classification 28 MO 12 / 28 MI
Surname Given Name Middle Name
Alias
Nickname: Reference
No. 79521 Color C. Sex Female
79521
RIGHT HAND
1. Thumb | 2. Index finger M | 3. Middle finger O | 4. Ring finger | 5. Little finger 12
LEFT HAND
6. Thumb | 7. Index finger M | 8. Middle finger | 9. Ring finger | 10. Little finger
Impressions taken by
(Signature of official taking prints)
Files searched by
Rosa L. Parks x Rosa L. Parks
Four fingers taken simultaneously
Left Hand | Left thumb | Right thumb | Right Hand

La détermination des groupes sanguins

Ce fut également en 1901 que Karl Landsteiner découvrit les quatre groupes sanguins fondamentaux : A, B, AB et O. Ses recherches avaient pour objet de prévenir les réactions violentes qui se produisaient lors des transfusions, mais les médecins légistes comprirent vite l'intérêt que présentait sa découverte pour la criminologie.
A l'instar du test de la précipitine, la détermination du groupe sanguin est basée sur la façon dont réagissent entre eux les différents types de sang. Ainsi, quand le sang du groupe A est opposé à celui du groupe B (et réciproquement), il se forme un caillot. Le sang AB, quant à lui, ne produit aucune réaction si on y mêle un peu de celui des autres groupes, qui pourtant réagissent contre lui. En revanche, le type O réagit contre tous les autres, mais ne déclenche jamais de phénomène de rejet. Dans ces conditions, une tache de sang doit invariablement être testée deux fois (avec les groupes A et B), et il vaut mieux répéter les expériences deux ou trois fois afin de confirmer leurs résultats. Une quantité d'hémoglobine relativement importante est donc indispensable. Dans les années 20, on ne connait que les quatre groupes sanguins (le facteur Rhésus ne sera en effet découvert qu'en 1940).

La photographie

La photographie s'avère de plus en plus utile dans le travail de la police, et une aide précieuse pour le légiste. Les enquêteurs savent mieux se servir d'un appareil photographique, qui est devenu plus léger, solide et fiable. Dans les laboratoires, des spécialistes expérimentent diverses techniques de développement afin d'extraire davantage d'informations des clichés. Ils peuvent ainsi accroître le contraste pour mettre en valeur des détails indistincts, comme des plis ou des traces de sang sur un oreiller, ou agrandir une partie d'une photo afin de mieux montrer le visage d'un homme.
Les procédés mettant en œuvre les rayons X (la radiologie) et les ultraviolets (la fluoroscopie) viennent compléter utilement la photographie de la lumière visible : des substances apparemment semblables reflètent souvent d'une manière différente certains types de radiations. Ainsi, par exemple, quand les enquêteurs sont confrontés à deux documents d'apparence identique – alors que l'un d'eux est une contrefaçon moderne – il n'est pas rare que l'un des papiers réfléchisse brillamment les rayons ultraviolets et pas l'autre. Les encres modernes contenant du métal, il est facile de les reconnaître en employant la radiologie. Les rayons X servent également à examiner les colis suspects ou, pour le légiste, les cadavres fragiles. Les ultraviolets, quant à eux, sont susceptibles de révéler la présence



Les balles extraites du corps d'Alesandro Berardelli (affaire Sacco & Vanzetti)

de taches séchées : sang, sperme, urine, etc. Même du sang soigneusement nettoyé, et normalement impossible à observer avec les moyens classiques, peut être détecté de cette manière.

Certains services de police emploient des appareils photographiques stéréoscopiques, qui avaient été utilisés au cours de la Première Guerre mondiale pour repérer avec précision des usines ou des installations diverses. Ceux-ci se révèlent parfois très utiles en matière de criminologie, la triangulation de deux clichés de ce type pouvant mettre un terme à toutes les contestations concernant la taille, la distance ou l'emplacement des objets photographiés. Malheureusement, cette technique connaît toujours de nombreux problèmes, et elle ne sera jamais employée à grande échelle.

La balistique

La balistique est devenue une science à part entière. Un expert est capable d'identifier une arme particulière rien qu'en observant les marques laissées sur ses projectiles par les mécanismes de chargement et les griffes d'extraction. Si l'arme en question est par la suite découverte, on peut alors tirer des balles avec elle afin d'être en mesure de démontrer devant un tribunal leurs similitudes avec celles déjà retrouvées. On sait également faire la distinction entre les brûlures causées par une arme qui a fait feu à quelques centimètres, et les résidus de poudre qui subsistent dans le cas de portées allant jusqu'à un mètre cinquante. Il est parfois possible, en analysant la poudre, de déterminer quel est son fabricant. Les traces laissées sur les balles par les rayures du canon ne sont, quant à elles, pas considérées comme significatives; seule une anomalie importante peut provoquer des marques distinctives.

Les autres types d'indices

Les cheveux humains constituent toujours des indices douteux. Ils ne sont considérés comme des preuves vraiment convaincantes que dans de rares affaires où des cheveux de la victime sont retrouvés sur le suspect... et réciproquement. Les poils pubiens sont, dans ce domaine, particulièrement compromettants.

Les fichiers dentaires confirment parfois l'identité d'une victime, mais ils ne sont pas suffisants, à eux seuls, pour l'établir. La dentition ne permet en outre jamais de confondre un assassin.

Les différents types d'étiquettes ou de marques des blanchisseries – que l'on peut retrouver à l'envers des cols, etc. – restent en revanche très utiles. Certains clients trouvant déplaisant d'avoir des numéros sur leurs vêtements, plusieurs établissements se sont mis à employer de l'encre invisible, mais celle-ci se révèle toujours sous un éclairage ultraviolet.

Après la mort

Le corps d'un adulte pesant aux alentours de soixante-dix kilos contient un peu plus de cinq litres de sang. Les cadavres ne saignent pas. Dès que le cœur a cessé de battre, il se produit un phénomène de drainage, et le sang s'accumule dans les parties du corps les plus basses. Après une ou deux heures, il commence à se coaguler et la peau se décolore (c'est grâce à ces éléments que les légistes peuvent déterminer si un cadavre a été déplacé). On appelle cette décoloration la « lividité *post mortem* ». Il



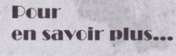
Le coroner

Ne confondez pas le coroner avec un médecin légiste. Les deux fonctions sont parfois très proches, mais le légiste est en général un officier civil qui a des connaissances en médecine, alors que le coroner est un praticien qui a des notions de droit.

Dans la majeure partie des États-Unis, le coroner assume aussi les fonctions du chef de la police quand celui-ci n'est pas en mesure de les assurer. Il ne peut toutefois en aucun cas être amené à dépendre de l'accusation ou des services de l'attorney (procureur) du district. Dans tous les États, il peut ordonner une autopsie et charger le shérif de procéder à une exhumation.

On a parfois accusé des coroners de corruption, d'apathie, d'incompétence ou de méconnaissance du droit. Comme ils n'ont souvent aucune formation en médecine, ils se contentent de faire appel à des experts médicaux quand ils estiment que la situation l'exige. Bien évidemment, cela implique parfois qu'ils laissent échapper des indices qu'un praticien qualifié aurait repérés.

Plusieurs États ont aboli cette fonction au profit de celle de « chief medical examiner ». Comme son nom le laisse présumer ce dernier est un enquêteur chargé exclusivement de la détermination médicale des causes de décès. Selon les régions, la charge de coroner a pris diverses formes : certains États l'assimilent à celle de chief medical examiner, d'autres exigent que son détenteur soit un médecin compétent et fasse la preuve d'une bonne connaissance du droit courant, alors qu'ailleurs les candidats à ce poste doivent seulement jurer qu'ils ne sont pas des repris de justice. Des comtés nomment leurs coroners, d'autres les élisent.



Pour en savoir plus...

Le supplément pour *L'Appel de Cthulhu* intitulé *Forensic, Profiling & Serials Killers* propose une étude plus poussée de la médecine légale et des techniques d'investigation. N'hésitez pas à vous y référer.

ne faut pas la confondre avec les marques de contusions qui peuvent éventuellement apparaître après le décès. Pour faire la distinction, il suffit d'inciser la peau. Si le sang s'échappe de vaisseaux écrasés, il s'agit d'une contusion. L'importance de l'hémorragie permet alors de déterminer combien de temps, avant ou après la mort, la meurtrissure a été infligée.
La température normale d'une personne vivante avoisine les 37° C. Il faut environ vingt-quatre heures pour qu'un cadavre se refroidisse à la température ambiante, processus susceptible d'être accéléré par un temps froid, et ralenti par la graisse et les vêtements du défunt. On considère généralement que la déperdition de chaleur est en moyenne d'un degré par heure. Immédiatement après la mort, le corps devient très mou et relâché.

La rigidité cadavérique intervient en principe au bout de cinq ou six heures, mais ce délai peut en fait varier entre quinze minutes et quatorze heures... Elle commence par affecter les parties supérieures du corps, et met environ six heures à en gagner l'ensemble, puis se dissipe une trentaine d'heures plus tard, en commençant à nouveau par le haut. Elle a le plus souvent complètement disparu au bout de trente-six ou quarante heures.
On confond généralement ce phénomène de rigidité avec les spasmes cadavériques. Ces derniers se traduisent pas un raidissement immédiat du corps, dû à une grande tension au moment du décès. C'est ainsi qu'un suicidé peut étreindre son arme au-delà du trépas... chose qu'aucun meurtrier ne peut simuler parfaitement. On observe également de tels spasmes lorsqu'un choc sévère – comme un coup violent sur la tête – est infligé au système nerveux.

Il suffit de dix minutes pour que des mouches pondent des œufs sur un cadavre, dont des vers peuvent éclore en moins d'une journée. Les œufs sont déposés d'abord sur les parties humides du corps : sous les lèvres ou les paupières, par exemple. Si la température extérieure est supérieure à 5°, des insectes d'une sorte ou d'une autre se manifestent toujours dans les 24 heures. Le processus de putréfaction ne débute en principe qu'au terme de trois à cinq jours, mais il peut être accéléré par la chaleur ou l'humidité. Ainsi, sous un climat tropical, il n'est pas rare qu'il commence au bout d'une journée à peine. En général, un cadavre met entre cinq et neuf semaines à pourrir complètement. Le sang se décompose toutefois trois fois plus vite que le reste du corps, alors que les os peuvent se conserver pendant des dizaines d'années. Sous les climats très secs, il arrive même que les cadavres se momifient naturellement.

Après une semaine, des gaz font enfler la dépouille et s'évacuent lentement dans les jours qui suivent, tandis que les tissus dégagent une odeur fétide. Des cloques remplies de liquide ou de gaz se forment de temps à autre sous la peau. Les membres relevés ou suspendus prennent une coloration foncée et se dessèchent en une semaine. La peau qui recouvre les organes abdominaux, quant à elle, vire au verdâtre, et il arrive parfois que le corps tout entier devienne phosphorescent.

Les suicides

Dans les cas de suicides, il semblerait que les femmes préfèrent employer des rasoirs, des ligatures ou des poisons. Les hommes, pour leur part, manifestent un certain goût pour les couteaux et les armes à feu. Les entailles aux poignets ou à la gorge présentent souvent de petites « marques d'hésitation ». Lorsqu'il utilise une arme à feu, le suicidé écarte généralement ses vêtements afin de poser le canon directement sur sa peau. A l'inverse des hommes, il est rare que les femmes se tirent une balle en plein visage.
Il est impossible de s'étrangler soi-même à mains nues. Les candidats au suicide désireux de mourir ainsi doivent se pendre, ou se droguer avant d'appuyer leur trachée-artère contre une arrête, comme le bord d'une table de salon, par exemple. Notez que les meurtres par pendaison sont extrêmement rares.

Les poisons

Les poisons sont loin d'être aussi subtils qu'on ne l'imagine en général. La strychnine, par exemple, provoque des convulsions d'agonie pendant des heures, en alternance avec des périodes de paralysie. Au fil des époques, divers poisons ont été en vogue... essentiellement parce que les meurtriers pensaient qu'ils étaient indétectables. Dans les années 1890, les opiacés étaient très populaires, particulièrement chez les suicidés. Dans les années 20, les raticides sont à la mode.

TABLEAU SYNOPTIQUE DES TRAITS PHYSIONOMIQUES

POUR SERVIR A L'ETUDE DU" *PORTRAIT PARLE*".

La table des traits physionomiques établie par Alphonse Bertillon

Agent fédéral

L'autorité fédérale des États-Unis compte un certain nombre d'agences spécialisées. La plupart des agents fédéraux sont en civil. Parmi les agences les plus célèbres, on trouve le Bureau of Investigation et le Département du Trésor, chargé de la Prohibition.

Trivia
L'image du FBI voulue par J. Edgar Hoover ne laisse pas beaucoup de place à la gent féminine. Si trois femmes font partie du FBI dans les années 20, elles ont toutes démissionné avant 1928, et aucune femme ne sera engagée comme agent dans les années 30.

Compétences d'occupation

Armes à feu (Armes de poing ou d'épaule), Bureaucratie, Corps à corps (Bagarre ou Art martial), Discrétion, Droit, Imposture, Interroger, Sciences humaines (Administration et économie), Trouver Objet Caché, Vigilance

Particularités

Financier : compétence Eplucher des séries de nombres
Exemplaire : +1 point d'Aplomb
Réticule : +10% en Armes à feu

Cercles d'influence

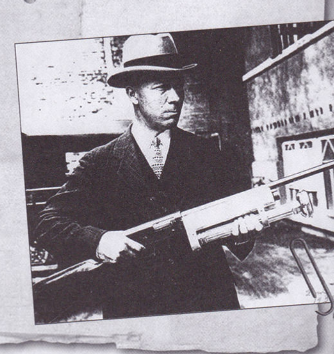
Fonctionnaires, Forces de l'ordre, Pègre

Equipement fétiche

Une plaque officielle du gouvernement, qui procure un bonus de 10% en Interroger, y compris sur les membres des forces de l'ordre.

Niveau de vie

Classe moyenne





Dramatis Personae





Eliot Ness

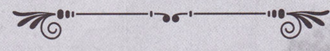
(1903 – 1957)

Eliot Ness, né à Chicago, obtient ses diplômes dans l'université de cette ville. A 26 ans, il devient agent fédéral du Département de la Justice et prend la tête du bureau chargé de la Prohibition à Chicago. Sa cible principale est l'organisation criminelle dirigée par Al Capone. Il forme une équipe de huit personnes particulièrement sûres, les « Incorruptibles ». Ness et ses hommes effectuent d'innombrables descentes dans les distilleries clandestines et les speakeasies, s'en prenant ouvertement aux établissements dirigés par Capone. Ness devient, tout comme son adversaire, une célébrité, mais il peine à mettre Capone hors d'état de nuire. Toutefois, il parvient à réunir un dossier d'accusation pour fraude fiscale et à arrêter le gangster. De 1933 à 1935, Ness travaille pour le département du Trésor, au service des taxes sur l'alcool. Il devient finalement directeur de la sécurité publique à Cleveland en 1935, avant de reprendre du service en tant qu'agent fédéral pendant la Deuxième Guerre mondiale.

Contacts possibles : Forces de l'ordre, Scientifiques, Crime, Loi



Dossier : Jouer un agent fédéral dans les années 20



Les agences fédérales

Au sein de la branche exécutive du gouvernement américain (l'une des trois grandes branches, aux côtés de celle judiciaire et de celle législative), plusieurs agences ont des responsabilités importantes pour servir l'intérêt public et mener des tâches gouvernementales le plus souvent assez spécialisées. Bien qu'appartenant à l'exécutif, ces agences ne sont habituellement pas formellement rattachées à un département particulier, du moins d'un point de vue strictement hiérarchique.

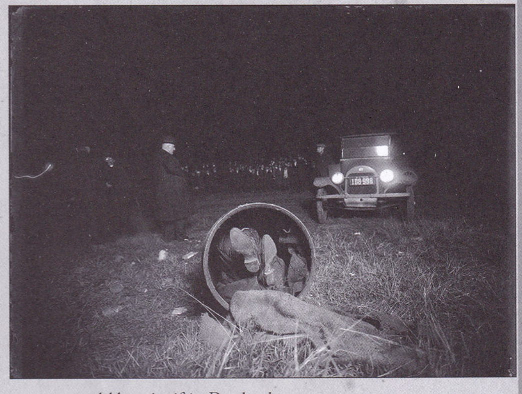
La nature et le but des agences indépendantes peuvent varier dans des proportions considérables. Certaines agences sont chargées de réguler des secteurs spécifiques de l'économie américaine, d'autres sont créées par le Congrès pour faire face à des problèmes qui n'existaient pas à l'établissement de la constitution. On trouve dans ces agences les marshals des États-Unis, ou encore le Bureau of Investigation.

Les agences possèdent une certaine autonomie de décision et d'initiative. Toutefois, les décisions et les règlementations qu'elles imposent doivent être suffisamment justifiées pour ne pas se voir opposer des barrières judiciaires. Les actions des agences se doivent d'être basées sur des faits réels. Dans le cas contraire, leurs arguments peuvent être réfutés, comme pour toute affaire judiciaire.

D'autres agences font partie, quant à elles, de la branche législative, la plus connue étant le *General Accounting Office,* chargé du contrôle des comptes publics.

Le fonctionnement des agences

Les agences indépendantes possèdent des caractéristiques de fonctionnement et d'organisation propres. Alors que la plupart des agences de l'exécutif ont un simple directeur, administrateur ou secrétaire nommé par le président des États-Unis, les agences indépendantes ont presque toujours une « commission », un « bureau » à la tête de l'agence. Le président nomme les commissaires ou les membres du bureau, nominations qui doivent ensuite être validées par le Sénat américain. En général, les statuts de l'agence encadrent le pouvoir présidentiel de remplacer des commissaires, typiquement pour incapacité, négligence, ou toute autre cause valable et justifiée. De plus, la plupart des agences indépendantes ont dans leurs statuts l'obligation que la composition de leur commission soit bipartisane, ce qui empêche le président de remplacer les postes vacants par des membres de son propre parti politique. Cette mesure assure normalement l'indépendance de l'agence.



Les prérogatives et pouvoirs d'un agent

L'agent fédéral a pour mission de faire respecter la loi fédérale au sein du territoire des États-Unis. En cela, il s'occupe en priorité des délits impliquant un franchissement de frontière, que cela soit entre les États des États-Unis ou entre le territoire américain et l'étranger. Bien souvent, l'agent fédéral prend le relai de la police de l'État, dont les prérogatives s'arrêtent à la frontière.

Durant les années 20, les pouvoirs des agents fédéraux s'étendent en raison des difficultés des forces de police à contenir le crime organisé, en particulier dans sa dimension inter-états.

Ainsi, les fédéraux sont habilités à se saisir d'une enquête aussitôt qu'il est avéré que des frontières de l'État ont été franchies, ou que des services postaux inter-états ont été utilisés durant l'accomplissement d'un délit.



Quelques agences fédérales majeures dans les années 20

U.S. Coast Guard (USCG)

Les garde-côtes des États-Unis sont une agence au statut un peu particulier : ils dépendent du Département des Transports en temps de paix, et du Département de la Défense en temps de guerre. Créée en 1790, c'est l'une des plus anciennes agences fédérales. Ses missions sont le sauvetage en mer, la protection des zones de pêche et la lutte contre l'immigration clandestine. La lutte contre le trafic d'alcool constitue la mission prioritaire des garde-côtes durant les années 20.

Le Bureau de la Prohibition (Prohibition Unit jusqu'en 1927)

Cette agence est formée spécifiquement pour faire respecter le Volstead Act de 1919 établissant la Prohibition. Elle est établie officiellement en 1920, tout d'abord comme unité du Bureau des Affaires Internes, puis en 1927 comme agence indépendante au sein du Département du Trésor, adoptant son nom définitif. Ses enquêteurs sont appelés agents de la Prohibition, ou simplement « prohis ». Le plus célèbre d'entre eux est Eliot Ness.

En 1930, le Bureau de la Prohibition est transféré du Département du Trésor au Département de la Justice, avant d'opérer un temps comme unité placée sous les ordres du Bureau of Investigation de J. Edgar Hoover, sous le nom d'Unité chargée des Boissons Alcoolisées. Lorsque la Prohibition est arrêtée, l'unité retourne au sein du Trésor. Ses agents ont une telle réputation de probité qu'Edgar Hoover, lorsque le Bureau est rattaché au BOI, décide de les garder au sein d'une unité indépendante.

U.S. Marshals Service

Créé en 1789, le Service des Marshals des États-Unis a pendant longtemps été le seul à intervenir dans les affaires inter-états. Chargés de faire appliquer les lois fédérales, on les trouve également impliqués dans la sécurité des juges et procureurs, ainsi que dans la protection des témoins.

Internal Revenue Service (IRS) et Criminal Investigation Division (CID)

Fondé en 1919, et rattaché au Département du Trésor, l'IRS est chargé de faire respecter les lois fiscales américaines. Dans les années 20, l'agence est en outre responsable du contrôle des stupéfiants. Cette agence constitue bien souvent un recours intéressant pour les forces de l'ordre dans la lutte contre les entreprises illégales. En effet, ces dernières sont régulièrement dissimulées derrière un paravent de vertu, mais les propriétaires de ces entreprises-façades se rendent fréquemment coupables de fraude fiscale, parfois sans le vouloir. Bien des criminels peuvent ainsi être appréhendés.

Les Services Secrets

Fondés en 1865 pour combattre la contrefaçon de la monnaie américaine nouvellement créée, les Services Secrets constituent un service d'action dépêché sur les points chauds susceptibles d'agiter le pays. Ils luttent ainsi contre le Klu Klux Klan, les espions, la pègre et font même office de service de protection de pointe, chargé de veiller sur des personnalités, voire sur des œuvres d'art. En 1922 est formée une division d'agents en uniforme destinée à assurer la sécurité de la Maison-Blanche, du président et vice-président, ainsi que de l'immeuble du Trésor et des ambassades étrangères. Ils mènent pour cela des enquêtes préventives demandant de grandes capacités d'investigation.

Le Bureau of Investigation

Plus que toute autre agence fédérale, le Bureau of Investigation (renommé en 1935 le Federal Bureau of Investigation, ou FBI) est sans doute l'emblème de la puissance policière aux États-Unis durant l'Entre-deux-guerres.

Création

Au début du XXème siècle, il était difficile de faire admettre aux Américains la nécessité d'une force d'investigation fédérale. Cela semblait contraire au principe de fédération, qui plaçait ces prérogatives entre les mains des États. Toutefois, l'évolution des communications et des transports permit de lier un peu plus les États, et de convaincre leurs

populations de la nécessité de contrôles au plus haut niveau.
Cette transformation s'opéra dans une ère appelée Progressiste, qui s'étala de 1900 jusqu'à la Guerre. Pour faire face à une société en pleine mutation, les progressistes étaient persuadés qu'un contrôle partiel de l'État était nécessaire pour établir une justice. Ils préconisaient que les grandes questions de leur temps soient confiées à des experts en leur domaine. Ainsi fut établie l'idée d'une force d'investigation nationale, dirigée par des experts et destinée à combattre le crime et la corruption dans le pays. Le procureur général de l'époque partageait ce point de vue, mais ne bénéficiait pas d'agents susceptibles d'effectuer ces tâches, ses seules forces d'investigation se limitant à quelques agents des Services Secrets détachés et à des experts financiers. Les enquêtes fédérales étaient alors conduites par des agences de détectives privés payées par le Département, ou par des agents empruntés à d'autres agences fédérales.
En 1907, le Département de la Justice faisait, de fait, essentiellement appel à des agents des Services Secrets, qui faisaient remonter le résultat de leurs enquêtes non pas directement au procureur, mais au chef de leur service. Cette situation conduisit le procureur Bonaparte à inciter le Congrès à voter l'interdiction pour le département d'utiliser ces agents. Par ricochet, en 1908, Bonaparte forma une force spéciale à l'intérieur du département de la Justice. Une dizaine d'agents, dont certains issus des Services Secrets, formèrent la base du BOI, qui, en 1909, comptait trente-quatre agents. A l'origine, les agents du BOI étaient majoritairement chargés de la gestion des problèmes liés au commerce inter-états. Parmi leurs cibles, les maisons closes et les voleurs de terre de l'Ouest. Mais leur champ d'action s'élargit rapidement. Leur but principal devint la lutte contre le crime organisé.

Les années 1910

Quand le Bureau fut établi, on ne recensait que peu de crimes fédéraux. Le BOI s'occupait principalement des délits concernant les banques, les faillites, la loi anti-trust, l'immigration et les fraudes fiscales. Il ne proposait alors aucune formation à ses agents, et recrutait majoritairement des professionnels issus des forces de l'ordre ou des spécialistes en droit.
La première évolution majeure du Bureau intervint en 1910, quand le Mann Act, interdisant le « passage de femmes d'un État à un autre dans un but immoral », fut voté. Cet acte donna aux agents fédéraux une arme pour appréhender des criminels en apparence blancs comme neige mais qui utilisaient régulièrement des services de prostituées à des fins de corruption. Des cadres du Klu Klux Klan, intouchables jusqu'alors, furent neutralisés grâce à cette loi.
Le nombre d'agents atteignit trois cents, auxquels furent adjoints environ trois cents employés administratifs. Des bureaux déportés, dirigés chacun par un agent, se développèrent dans les grandes villes américaines et près de la frontière mexicaine, où les agents surveillaient la contrebande, les mouvements liés à la révolution, et l'immigration clandestine.
En 1917, les États-Unis entrèrent en guerre. Cela entraina une augmentation des activités du BOI, qui fut chargé d'activités d'espionnage, de sabotage et de renseigne-



John Edgar Hoover, directeur du BOI, avec une mitraillette Thompson

Devenir agent du BOI / FBI

Devenir un agent du BOI requiert un certain nombre de qualités, établies en grande partie par Hoover :
• Etre âgé de 25 à 35 ans
• Etre diplômé, si possible de droit ou de finance
• Avoir un passé dans les forces armées constitue un plus.
• Appartenir à la communauté WASP (blanc, anglo-saxon, protestant) et être un homme sont également des éléments qui favorisent l'intégration dans l'agence.

Une fois recrutés, les nouveaux agents suivent une formation de deux mois au centre d'entrainement de Washington.



ment. De nouveaux agents furent recrutés. Après la guerre, le BOI se reconcentra sur les crimes fédéraux.

Les années 1920

Les années 20 constituent une époque de crime, marquée par les sentiments mitigés de la population à l'égard de la Prohibition et des professionnels chargés de la faire respecter. Le Volstead Act donne aux agents un nouveau moyen de combattre le crime, mais le c'est le Département du Trésor, et non celui de la Justice, qui a juridiction dans ce domaine.
S'en prendre à des crimes fédéraux demande des solutions créatives. Le BOI obtient des succès limités en raison de ses pouvoirs réduits face aux criminels de l'ère du gangstérisme, en utilisant quelques méthodes du domaine du subterfuge.

A travers ces enquêtes et d'autres impliquant des méthodes d'investigation plus classiques, le Bureau gagne de la puissance. En dépit d'une administration Harding en proie à la corruption et aux scandales, les réformes continuent au sein du Département de la Justice. L'agence prend un virage décisif avec la nomination à sa tête de William Burns, fondateur de l'agence de détective qui porte son nom. Ce dernier nomme comme directeur adjoint un jeune homme de 26 ans, J. Edgar Hoover, qui accède au poste de directeur dès 1924.

A ce moment, le BOI compte six cent cinquante employés, dont quatre cent quarante agents répartis sur neuf villes. Hoover se débarrasse rapidement des agents qu'il estime insuffisamment qualifiés, et entreprend de professionnaliser le Bureau. En 1928, il établit un programme de formation pour les agents, et introduit des critères d'engagement.
Le nouveau directeur se rend très vite compte que le BOI ne peut pas combattre efficacement le crime sans bénéficier d'un soutien populaire. L'amélioration de l'image des forces de l'ordre est son cheval de bataille des années durant, et l'un des facteurs essentiels de son succès.

Dès ses premières années en tant que directeur, Hoover inaugure des évolutions importantes au sein du Bureau. La Division des Identifications en est le meilleur exemple : elle répertorie les criminels au sein de dossiers complets contenant en particulier les empreintes digitales, dont l'utilisation a été instaurée dès 1905 par le Département de la Justice, et qui échoit au BOI en 1926.

A la fin des années 20, le système Hoover est en place, tant d'un point de vue logistique du renseignement que de celui de l'entrainement des agents. En outre, les premiers laboratoires apportent une aide scientifique souvent décisive aux agents du BOI.

Les années 30

Les années 30 sont marquées par les ravages de la Dépression déclenchée par le krach boursier de 1929. La Dépression entraîne une hausse de la criminalité, et un intérêt croissant d'une population inquiète pour la lutte contre le crime. Les médias, en conséquence, se ruent sur l'occasion et Hoover, à son tour, met à profit leur utilisation à des fins policières. Le directeur du BOI devient expert en manipulation médiatique, et crée

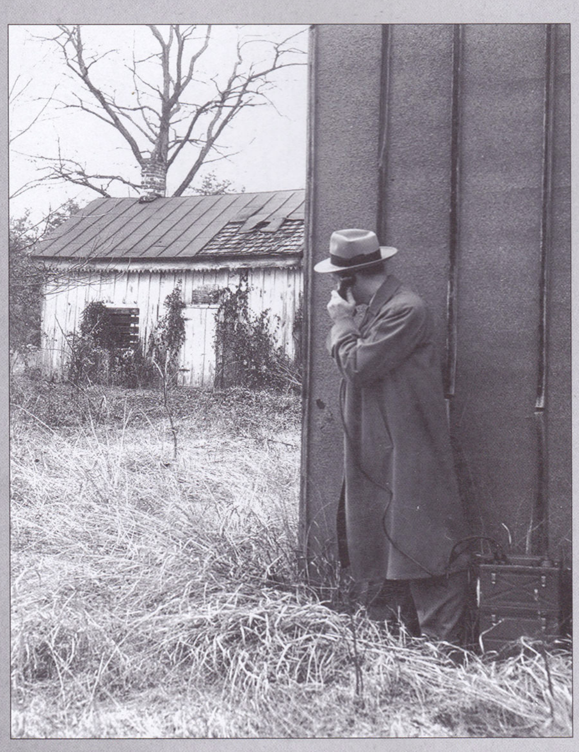
une image fantasmée du Bureau, qui devient l'incarnation de la justice. Des films lui sont consacrés.

A l'intérieur même du Bureau, qui devient le FBI en 1935, un esprit de corps se développe. Les agents ont le sentiment d'appartenir à une élite, et leur identification suscite instantanément la sympathie du public.

C'est véritablement dans les années 30 que le Bureau acquiert son prestige et ses pouvoirs. Le drame du bébé Lindbergh donne plus de pouvoir aux agents, qui voient leur juridiction élargie à la suite de traques de criminels qui circulent entre les États, le plus emblématique étant John Dillinger. Les agents obtiennent alors l'autorisation formelle par le Congrès de porter une arme et de procéder à des arrestations en faisant usage de la force.

L'augmentation des prérogatives et des pouvoirs octroyés aux agents du FBI permet la mise en échec de la majorité des grandes figures du crime des années 20. Les méthodes Hoover se généralisent, et on voit apparaître un peu partout sur le territoire des centres d'entraînement destinés aux policiers.

Les forces de l'ordre, en une dizaine d'années, ont connu un virage décisif.



Un agent du FBI en planque en 1939

Delta Green

Bien que l'agence Delta Green ne naisse officiellement qu'en 1942, son existence réelle remonte en fait aux années 20.
En 1928, le gouvernement américain dépêcha un groupe d'intervention dans la petite ville côtière d'Innsmouth, Massachusetts. Ce raid était justifié par l'étrangeté de la population, et par la pratique par celle-ci de rites impies jugés inquiétants.
Au sein du groupe d'intervention se trouvait une équipe du Bureau of Investigation, menée par son directeur en personne, J. Edgar Hoover. Le BOI apportait là une caution légale à l'intervention, décrite comme une « opération destinée à appréhender et déporter des étrangers séditieux », comme cela se pratiquait avec les communistes à l'époque.
Après le raid, connu dans le milieu fédéral sous le nom de Projet Alliance, tandis que les villageois survivants étaient convoyés vers un endroit secret par l'ONI, le Bureau de renseignements de la marine, certains vétérans de l'opération furent intégrés à une division particulière, connue sous le nom de Division P4, ou simplement Division P. Chargé des « phénomènes psychiques, parapsychiques et paranormaux », ce groupe, dès 1929, se consacra à la collecte et à l'étude des ouvrages impies et des cultes jugés dangereux, en particulier liés à l'étrange culte découvert à Innsmouth, l'Ordre Esotérique de Dagon. Des opérations visant des colonies de Profonds se déroulèrent en 1930 aux Philippines et en 1933 au Nicaragua.
Parallèlement, quelques années après le raid, une cellule d'études et de recherches liées à ces phénomènes fut installée à Innsmouth même. Le centre Green, appelé parfois Unité Delta, doté également d'une structure hospitalière, accueillait des agents affiliés à la Division P4. Toutefois, ils gardent un rapport étroit avec Hoover et le BOI. Ce dernier, grâce à un accord tacite avec l'ONI, utilisa parfois cette cellule lors d'enquêtes liées aux phénomènes étranges.
Cette cellule, tout comme l'intégralité de la Division P4, sera en 1942 ingérée à l'OSS sous l'intitulé de Delta Green, du nom de l'accréditation de sécurité créée pour elle sous la supervision… d'Edgar Hoover.

W. H. FAWCETT
Vol. XX No. 6 Publisher October, 1938

MECHANIX ILLUSTRATED

J. Edgar Hoover nous explique comment la science s'insinue dans les recoins les plus sombres de la criminalité pour apporter des solutions jusqu'alors inconnues dans la lutte contre les malfrats.

Les Fédéraux combattent le crime par la science

par
Stanley Gerstein
une interview de

J. Edgar Hoover

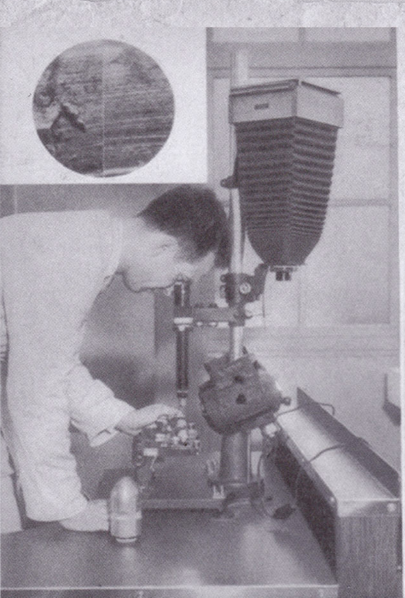
Le 16 août 1937. Deux hommes et une femme sont assis dans une automobile garée dans un coin reculé du Chickamauga, un parc national militaire situé en Géorgie. Soudain, l'un des hommes écrase une manivelle de voiture sur la tête de l'autre, et tandis que la victime s'affaisse, un couteau surgit et la lame s'enfonce encore et encore dans le corps de l'homme sonné. Pour se débarrasser de la voiture, il y met le feu à Chattanooga, où elle est retrouvée le lendemain par les autorités, en partie détruite. Le même jour, on retrouve le corps mutilé de la victime, James C. Revels. Roy Weathers et sa femme, Virgie, sont arrêtés par les autorités et interrogés. Le 21 août, ils reconnaissent le crime, mais reviennent partiellement sur leurs aveux par la suite. L'enquête qui suit est conduite par le bureau fédéral d'investigation (FBI). Le laboratoire du Bureau établit que la terre prélevée sur la scène de crime est tachée de sang humain. Les vêtements et la manivelle de la voiture en sont également maculés, et le dessin de la lame du couteau correspond aux trous constatés dans les vêtements de la victime. Des études minutieuses révèlent des taches de sang dans l'automobile, en dépit de son



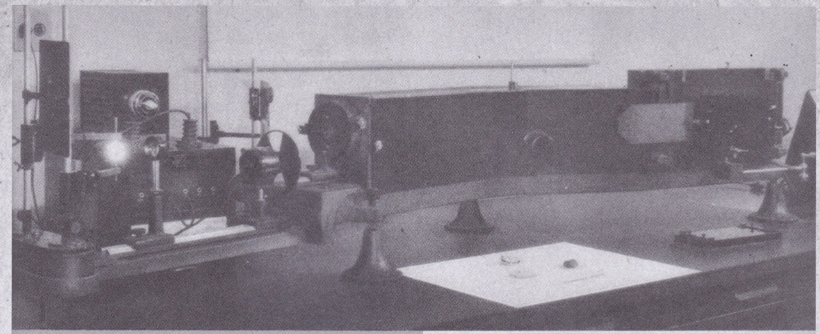
exposition prolongée aux flammes, et cette preuve entraîne la condamnation des accusés.

Ce meurtre est résolu dans le laboratoire du FBI, à Washington, où des scientifiques font appel à des techniques qui feraient pétiller d'envie l'imagination d'un Sherlock Holmes. Grâce à un microscope, une lampe à ultraviolets, des éprouvettes, un spectrographe, un réfractomètre et des rayons de lumière parallèle, la science traque les criminels les plus habiles des États-Unis. Les taches de sang, les poils, les prélèvements effectués sous les ongles, les lettres brûlées et les fibres textiles racontent les circonstances de la mort à des scientifiques versés dans l'expertise criminelle. Aucun examen n'est trop compliqué pour les experts de l'agence fédérale, qui l'an dernier en ont effectué près de sept mille sur près de trente-trois mille spécimens de preuves.

Dans l'équipe des scientifiques du FBI se trouvent des spécialistes en identification de documents, et d'autres dont l'expertise s'exprime sur la balistique. D'autres encore sont versés en géologie ou en métallographie, en particulier en ce qui concerne l'analyse des sols et des instruments métalliques qu'on a tâché de débarrasser de toute preuve. Les



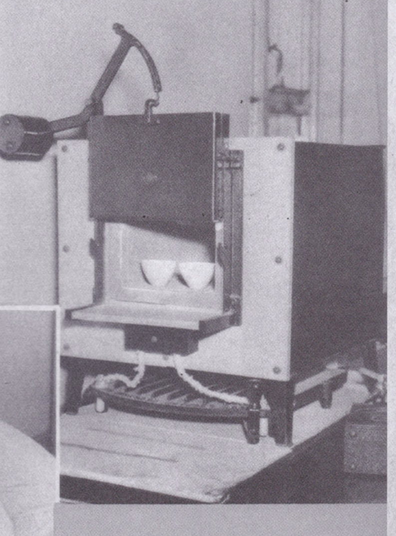
Un technicien fédéral et son microscope vérifient une balle tirée par l'arme d'un suspect. L'encart montre comment deux balles tirées par la même arme peuvent avoir des marques similaires. Ci-dessous : des experts récoltent de la poussière et des fragments de vêtements pour une étude au microscope.



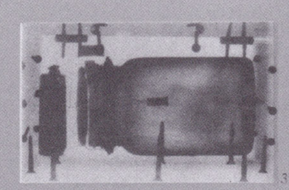
Le spectrographe divise la lumière en ses couleurs primaires, permettant l'analyse. Il révèle des inscriptions sur des blocs de feuilles et d'autres marques.

problèmes concernant le son, la radio ou l'électricité sont également confiés à des spécialistes en la matière. Une collection de référence de cordes et des spécimens de cheveux et de fibres, ainsi qu'un équipement permettant d'effectuer des moulages ou de prendre des empreintes, sont également à disposition.

Il y a quelques années, quand un prospecteur est trouvé mort dans un coin reculé d'Alaska, la preuve



Ci-dessus : un four électrique brûle des matériaux pour alimenter une analyse comparative. A droite : les rayons X sont utilisés pour exposer le contenu de colis suspects. Quelquefois, le technicien découvre des objets tels que la bombe artisanale reproduite ci-dessous.







Une représentation dessinée du kidnappeur de l'affaire Lindbergh montre la ressemblance avec Hauptmann, qui fut exécuté pour le crime. Quand il fut arrêté, Hauptmann reconnut avoir pris du poids, ce qui avait arrondi son visage.

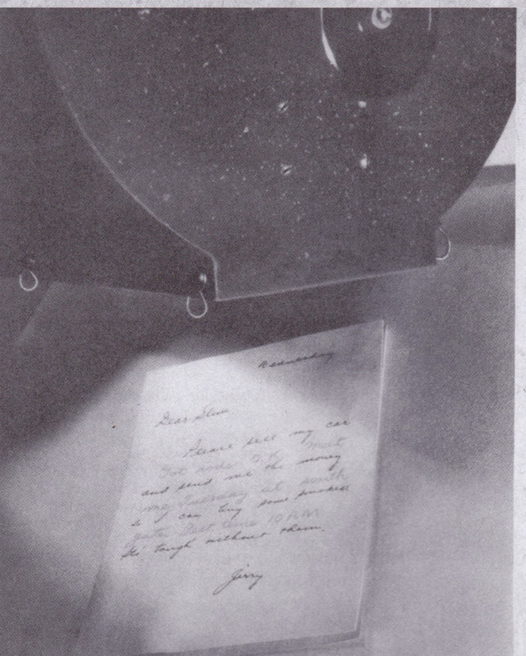




Les fédéraux établirent 324 points de convergence entre les empreintes originales de John Dillinger (à gauche), et celles de ses doigts automutilés (à droite). Ci-dessous : des experts en moulage au travail, occupés à reconstruire des visages et des mains humains !

principale est dénichée par un maître-chien dans les étendues enneigées, puis envoyées par avion à la ville de Fairbanks. De là, elle est acheminée à Washington. La preuve amène les enquêteurs à soupçonner deux personnes. L'un d'entre eux est un ancien condamné qui quittait la scène avec une arme et du sang sur ses vêtements. Le deuxième est un Esquimau, également en possession d'une arme. A Washington, le laboratoire scientifique examine les vêtements à la recherche de sang humain et les fusils pour effectuer une comparaison avec la balle du meurtre. Après examen, on envoie les conclusions en Alaska : l'ancien forçat est innocent, et le sang trouvé sur ses vêtements est bien, comme il l'a affirmé, d'origine animale. En revanche, la balle trouvée dans la victime présente les mêmes marques que les balles tirées en laboratoire avec le fusil de l'Esquimau. Confronté à la preuve, le garçon avoue le crime. C'est donc une comparaison effectuée en laboratoire qui a permis aux agents fédéraux de démontrer que les deux balles présentaient les mêmes striures.

La façon dont le travail au microscope et l'analyse chimique aida à résoudre un crime ayant eu



lieu le 5 avril 1936 à Jacksonville, en Floride, fut exposée au grand jour quand le procureur de l'État appela à la barre le représentant du laboratoire du FBI. Ce dernier présenta des preuves relatives aux meurtres mystérieux et brutaux de Kate Powell et Lou Speer. Ces derniers avaient été tués dans leur domicile et les corps transportés dans les faubourgs de la ville, avant d'être jetés dans la rivière. Pendant l'enquête, des fragments calcinés furent trouvés en bordure de rivière, ce qui amena à penser qu'on avait tenté de réduire en cendres des vêtements. On découvrit qu'un pardessus partiellement brûlé se trouvait être dans la même matière qu'un costume ayant appartenu au mari de l'une des victimes, Marcus Powell. Quelques fragments d'oreiller et un

à gauche : Les machines à ultraviolet sont utilisées par le laboratoire criminel pour découvrir des messages cachés. Remarquez celui qui apparait timidement entre les lignes tracées à l'encre noire. Le technicien ci-dessous effectue une pesée de papier sur une balance analytique pour établir ses caractéristiques.

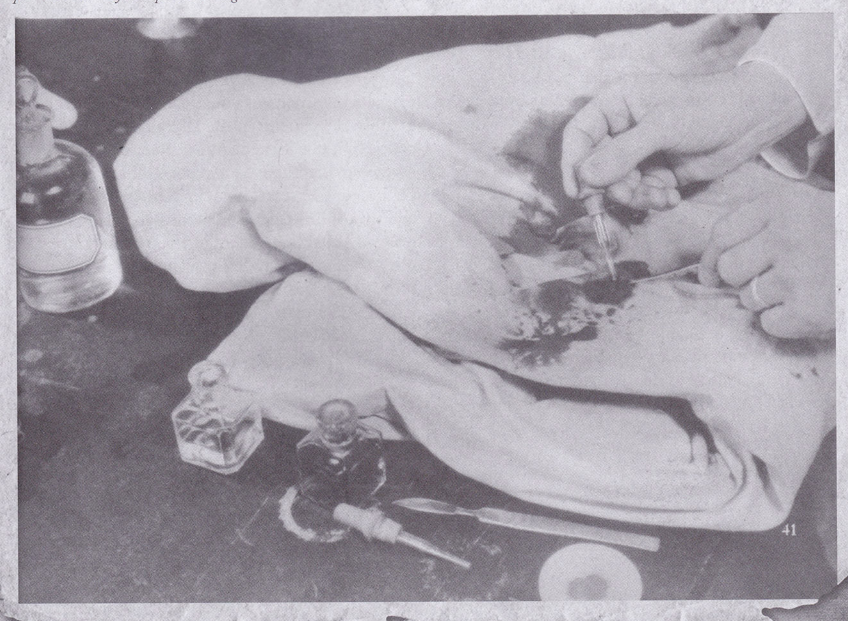
morceau de torchon utilisés pour bâillonner l'une des victimes furent également découverts dans les environs.

L'équipe du laboratoire criminel effectua une comparaison entre les fragments calcinés et les pantalon et veston du costume appartenant à Marcus Powell, et découvrit que les fibres étaient similaires. Pour effectuer cette comparaison, il fut nécessaire de brûler de la matière récoltée dans un four électrique afin de reproduire sur les spécimens les mêmes conditions que sur les preuves récoltées. Un examen au microscope du gilet révéla également de fines particules de sang. Le tissu utilisé pour bâillonner une victime se trouva être constitué de la même matière que certaines serviettes de la cuisine de la maison des Powell. Un autre examen au microscope des fragments non identifiés permit de déterminer qu'il s'agissait de morceaux de couverture en coton et de fragments de tapis. L'étau autour de Marcus Powell, qui par ailleurs avait déjà été jugé pour meurtre, se resserra et aboutit finalement à sa condamnation.

Parmi les équipements techniques utilisés par le laboratoire dans sa guerre contre les ennemis publics, arrêtons-nous un moment sur le rayon à lumière parallèle, fabriqué pour révéler sur du papier des inscriptions et marques invisibles à l'œil nu. Cette machine est fréquemment utilisée pour étudier les demandes de rançon et les blocs-notes supposés avoir servi à les rédiger les demandes de rançon. Un exemple de son application pratique fut le kidnapping du docteur J.C.B. Davis à Willow Springs, dans le Montana. Le praticien fut enlevé, et une demande de rançon de 5 000 $, écrite de sa main, donnait des instructions pour la remise de la somme. Les agents fédéraux furent alertés et, quelques heures plus tard, une équipe d'investigation arrivait à Willow Springs avec un laboratoire transportable.

Le papier sur lequel la demande de rançon avait été rédigée ne put être identifié, et un balayage des commerces dans un rayon de 40 km ne permit pas de retrouver un papier semblable. Une semaine après la disparition du docteur Davis, un suspect

Très souvent, les vêtements du suspect sont examinés de près. On y recherche des traces de sang. Ces taches sont fréquemment analysées pour déterminer si elles sont d'origine animale ou humaine. Ces analyses déterminent très souvent la condamnation à mort de l'accusé. Les techniciens utilisent ici de la benzidine pour déterminer s'il y a une présence de sang.



fut appréhendé et une fouille minutieuse de ses affaires permit de trouver un papier du même type que celui utilisé pour la lettre de rançon. Les soupçons furent confirmés par le laboratoire, qui révéla également que les marques correspondant aux phrases de la note avaient laissé une marque sur la page vierge du bloc de Kenyon, le suspect en question. L'identification fut complète quand les inscriptions furent mises à jour par les rayons de lumière parallèle. Entre-temps, une autre demande de rançon, exigeant la somme de 5 000 $, fut reçue.

Peu de temps après, les fédéraux trouvèrent le corps du docteur Davis dans un champ de maïs situé à une vingtaine de kilomètres de son cabinet. Il avait été abattu de trois balles de calibre 25. Une arme de calibre similaire fut retrouvée sur Kenyon et, après examen au microscope comparatif, les marques sur les balles correspondaient à celles trouvées dans le corps du docteur. Dans la maison de la sœur de Kenyon, les enquêteurs trouvèrent un bloc de papier correspondant à celui utilisé pour la deuxième demande de rançon et, sur une page de ce bloc, il fut de nouveau possible de retrouver l'empreinte du message. Des experts en graphologie confirmèrent que le message avait été écrit par Kenyon lui-même, et posté juste avant son arrestation.

Lors du procès, des photographies révélèrent que l'écriture décelée sur le papier vierge correspondait à la troisième page de la demande de rançon. Par le jeu des transparences, il fut également démontré que le message imprimé dans le bloc de la sœur de Kenyon correspondait en tous points à celui de la deuxième demande. Les experts du laboratoire démontrèrent que les balles qui avaient servi à abattre le docteur avaient été tirées par le revolver Colt calibre 25 de Kenyon, et la condamnation de ce dernier s'ensuivit.

Même si la graphologie, l'analyse du papier et la balistique jouent un grand rôle dans le travail du laboratoire, des techniciens habiles réalisent également des examens inhabituels sur des fibres de tissu, de corde ou de fil électrique.

Nombre de crimes sont résolus par un procédé conventionnel impliquant l'analyse sanguine et la balistique, mais certains cas requièrent plus largement les capacités de la science. L'un d'entre eux impliquait John Magnuson, arrêté pour avoir envoyé un colis piégé qui explosa quand il fut ouvert par la femme du destinataire. Cette dernière n'en réchappa pas. Les experts déterminèrent que l'écriture sur le paquet était celle de Magnuson. Un examen microscopique démontra que l'adresse avait été inscrite par un stylo à bille similaire à celui de la fille du suspect, et que l'encre répondait de la même façon que celle du paquet aux réactions chimiques. La colle utilisée pour fermer le paquet était la même que celle retrouvée chez Magnuson. Le bois recouvrant la bombe fut identifié comme étant de l'orme blanc. Un examen microscopique de la sciure trouvée chez le suspect révéla des traces d'orme blanc, ainsi que de chêne et de ciguë. Cela se apparut déterminant, car Magnuson niait avoir utilisé de l'orme. Un autre expert étudia le mécanisme de mise à feu et le compara au métal issu d'un moteur à gaz trouvé chez le suspect. Grâce à une analyse, et aidé par des photomicrographies, les experts en métallurgie arrivèrent à la conclusion que le métal utilisé pour le déclenchement était identique dans sa constitution au métal du moteur. Cela constituait un élément important, et il fut confirmé par les experts que deux métaux ne sont strictement identiques que s'ils sont extraits d'un même lot de cinquante kilos. Les photomicrographies furent exposées, montrant que les arêtes des deux morceaux de métal, celui de la bombe et celui du moteur, étaient identiques. Sur les bases de ces preuves accablantes, Magnuson fut déclaré coupable.

Dans toutes les enquêtes du FBI, la science prend le relai quand les limites humaines sont atteintes. Un homme ne peut plus faire disparaitre un numéro de série incrusté dans le métal en le découpant, car les experts du laboratoire savent que l'im-

Les fédéraux combattent le crime

pression de ce nombre modifie la composition cristalline du métal. Par le biais d'instruments spécifiques, les numéros peuvent être retrouvés simplement en étudiant les parties modifiées du métal. La machine à rayons X et la lampe à ultraviolets, tout comme le faisceau de lumière parallèle, permettent de faire apparaitre des preuves invisibles à l'œil nu, que des criminels ignorants des avancées scientifiques laissent derrière eux.

L'analyse qu'effectue le laboratoire des preuves physiques ébahirait sans nul doute le malfaiteur, qui réaliserait alors qu'un technicien armé d'un microscope pourrait faire échouer ses plans les mieux préparés.

L'utilisation des sciences physiques prend occasionnellement des formes plus violentes. Cela fut le cas avec le gang Dillinger. Trois agents spéciaux du FBI furent tués par un membre du gang, « Baby-Face » Nelson, avant que ce dernier ne soit abattu lors d'une terrible fusillade avec les agents dans l'Illinois. La même fin attendait Dillinger quand il essaya de forcer le barrage établi par les fédéraux.
John Dillinger réalisa à ses dépends que les empreintes digitales ne pouvaient être modifiées. En dépit de la douloureuse opération chirurgicale qu'il s'infligea pour les changer, les experts établirent encore 324 points de concordance entre ses nouvelles et ses anciennes empreintes !

Un criminel ne peut plus laisser une trace de doigt et s'en tirer. Essayer de rendre une victime inidentifiable est également voué à l'échec. Des scientifiques chevronnés œuvrant au sein du laboratoire scientifique peuvent, grâce à l'utilisation de moulages et de plâtre, reconstruire partiellement un corps humain (mains, pieds ou visage) en fonction de sa structure osseuse. Ils sont parvenus à le faire dans nombre d'affaires importantes, et même les descriptions les plus floues peuvent permettre aux agents fédéraux d'établir un portrait des criminels recherchés.
Un très bon exemple est fourni par la tragédie du kidnapping du bébé Lindbergh le 1er mars 1932. J.F. Condon avait jeté 50 000 $ par-dessus le mur du cimetière de St Raymond, dans le Bronx. En faisant cela, il réussit à apercevoir le suspect. A partir de sa description, les artistes du FBI furent capables d'établir un portrait-robot de l'homme recherché. Dans les dossiers du FBI à Washington se trouvait la fiche de Richard Bruno Hauptmann, qui serait exécuté pour le kidnapping en 1936. Mis côte-à-côte avec le portrait-robot, la ressemblance est frappante.

L'artiste, l'expert en empreintes digitales, le technicien en rayons X, les adeptes du microscope et les scientifiques de laboratoire combinent leurs talents, leur ingéniosité, avec l'utilisation de machines modernes pour traquer ceux qui volent, violent, tuent ou kidnappent. Les dossiers du FBI suivent ces criminels. Contre de simples humains, ils pourraient avoir une chance de s'en tirer (pour leur laisser le bénéfice du doute). Mais contre le laboratoire d'investigation criminelle, un criminel n'a aucune chance. Quelque 90% des individus traqués par le FBI préfèrent plaider coupable plutôt que de se voir confrontés lors du procès au faisceau de preuves mises à jour par les scientifiques de l'agence fédérale. Comme l'a dit Volney Davis, le kidnappeur impliqué dans l'affaire Bremer : « Pourquoi mentirais-je ? Vous en savez plus sur moi que je n'en sais moi-même. Je reconnais le kidnapping. Cela ne servirait à rien de le nier. »

L'avertissement péremptoire de J. Edgar Hoover aux criminels qui croiseraient les agents fédéraux reste sans équivoque : « Vous ne vous en tirerez pas comme ça ! »

Article paru dans *Mechanix Illustrated*, octobre 1938





Commissaire de police

Cette occupation comprend tous les hauts-gradés de la police américaine. Ils peuvent être également appelés chef, superintendant ou sheriff. Ils sont responsables d'un commissariat, parfois d'un district. Habituellement, ce rang échoit à des policiers chevronnés, possédant de grandes qualités de meneurs d'hommes et quelques appuis politiques.

Compétences d'occupation

Armes à feu (Armes de poing), Bureaucratie, Contacts & ressources, Crédit, Droit, Interroger, Persuasion, Psychologie, Sciences humaines (Administration et économie), Vigilance

Particularités

Vif : +1 en INT
Expérimenté : +1 point d'Aplomb
Protecteur : compétence Couvrir les bavures de ses subordonnés

Cercles d'influence

Notables, Forces de l'ordre, Pègre

Equipement fétiche

Une ou plusieurs médailles d'honneur témoignant de l'héroïsme passé, qui procurent un bonus de 10% en Contacts & ressources.

Niveau de vie

Aisé

Badge de sheriff américain de 1930

Trivia

Le chef de police, ou commissaire, est habituellement un employé municipal, au contraire d'un sheriff, qui lui est élu par les citoyens d'un comté. Le sheriff a par ailleurs des prérogatives plus étendues, faisant parfois fonction de collecteur d'impôts, de trésorier, ou encore de coordinateur des secours en cas de catastrophe.

A voir

J. Edgar

2012 • 2h15 • De Clint Eastwood, avec Leonardo DiCaprio et Naomi Watts

La fulgurante ascension de J. Edgar Hoover au sein de ce qui deviendra le FBI.

Du côté de Lovecraft...

Thomas F. Malone

IDans sa jeunesse, il avait senti la beauté cachée et l'extase des choses, et il avait été un poète. Mais la pauvreté, le chagrin et l'exil avaient tourné son regard vers des directions plus obscures et il avait frémi aux implantations du mal dans le monde qui l'environnait.
H.P. Lovecraft, *Horreur à Red Hook*

Malone est décrit comme « un homme grand, robuste, à l'air normal et capable ». Diplômé de l'université de Dublin, il était aussi bien préparé à affronter le surnaturel que pouvait l'être un enquêteur. Pourtant, il ne résista pas longtemps…

Détective privé

Le détective privé est un individu engagé pour conduire des investigations privées. Son champ d'action est étendu, et la frontière entre les forces de l'ordre et lui assez floue. Il est d'ailleurs parfois amené à travailler pour des représentants de la loi.

Compétences d'occupation

Armes à feu (Armes de poing), Baratin, Contacts & ressources, Corps à corps (Bagarre), Criminalistique, Discrétion, Interroger, Métier (Serrurerie), Trouver Objet Caché, Vigilance

Particularités

Sang froid : +1 en Impact
Documenté : compétence Histoire criminelle
Charmeur : +10% en Interroger

Cercles d'influence

Presse, Pègre, Forces de l'ordre

Equipement fétiche

Une licence de détective privé, qui procure un bonus de 10% dans les compétences d'influence, hormis avec les forces de l'ordre, pour lesquelles elle donne un malus de 10%.

Niveau de vie

Pauvre à Aisé



Trivia

Au début du XXème siècle, la population de Chicago voit apparaitre dans les journaux locaux une publicité pour une agence de détectives privées 100% féminine : L'Agence Cora Strayer's. Son slogan : « Mesdames, si vous ressentez le besoin de prendre conseil en matière légale ou de demander une enquête discrète, pourquoi ne pas faire appel à des membres de votre propre sexe ? ». L'agence existe jusque dans les années 30.

Profil type : Détective privé

Caractéristiques & Attributs

APP	11	Prestance	55%
CON	15	Endurance	75%
DEX	14	Agilité	70%
FOR	13	Puissance	65%
TAI	15	Corpulence	75%
EDU	13	Connaissance	65%
INT	15	Intuition	75%
POU	10	Volonté	50%

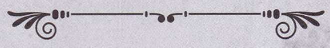
Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Magie	10
Points de Vie	15
Santé Mentale	50

Compétences d'occupation

Armes à feu (Armes de poing)	50%
Baratin	60%
Contacts & ressources	60%
Corps à corps (Bagarre)	50%
Criminalistique	70%
Discrétion	55%
Interroger	45%
Métier (Serrurerie)	45%
Trouver Objet Caché	65%
Vigilance	55%

Dossier :
Jouer un détective privé dans les années 20



Devenir détective

Dans les années 1920, le détective privé (ou « private eye ») est considéré aux yeux de la loi américaine comme appartenant à une forme de force de la loi civile. De ce fait, il possède des droits, mais est également soumis à des réglementations drastiques.
Pour devenir détective privé, vous avez dû obtenir une licence de la profession, délivrée par l'État dans lequel vous souhaitiez exercer.

Les États fixent au préalable les principales dispositions éthiques liées à la profession et les critères d'admission. La base de ces critères reste très proche d'un État à un autre, et a pour but de s'assurer que le demandeur est capable de mener une enquête de façon structurée, respectueuse de la loi et de l'éthique de la profession. Il y a donc de grandes chances que les détectives de l'État voisin aient subi les mêmes formalités que vous.

Avant d'être autorisé à exercer, vous avez dû justifier d'une expérience dans une profession proche de celle d'enquêteur privé. La durée de cette expérience oscille en général entre trois et dix ans. Les métiers de policier, de journaliste d'investigation ou d'enquêteur d'assurance sont de ceux qui permettent d'accéder le plus facilement à la licence de détective. Peut-être avez-vous un passé dans ces professions. A moins que vous n'ayez simplement trouvé des certificats bidons.

La délivrance de votre licence a été précédée de près d'un dépôt de caution abusif de plusieurs centaines de dollars. Cette caution, vous a-t-on précisé, est conservée comme garantie légale, et reste disponible pour le cas où votre activité vous amènerait devant un tribunal. Admettons.

Le détective doit également, comme toute autre entreprise, démontrer sa stabilité financière. Vous avez même dû fournir l'adresse du bureau où vous exercez votre activité. Mais tous les États ne sont pas aussi tatillons. Tout cela pour dire que malgré le côté aventureux qui accompagne bien souvent votre profession, celle-ci est en fait soigneusement réglementée et gardée sous surveillance par les autorités des États.



Il reste bien sûr possible de trouver des détectives non déclarés – et moins chers – opérant dans la plus stricte illégalité. Mais vous ne mangez pas de ce pain-là. Pas vrai ?
Vous n'étiez pas au bout de vos peines. En effet, avant d'être autorisé à exercer, vous avez été soumis à une enquête, tant de moralité que de santé mentale. Aucun problème.

Enfin, vous avez dû prouver que vous saviez écrire. Et parler. Ces petites épreuves ont permis de rassurer les autorités sur vos aptitudes intellectuelles et vos connaissances en matière de droit et de techniques d'investigation.
Enfin, vous avez pu exercer. Pendant un temps.

Effectivement, une licence de détective n'est pas définitivement acquise, et l'enquêteur privé se doit de la refaire valider régulièrement.

Permis de port d'arme

Votre licence vous a permis notamment de faciliter votre obtention d'un permis de port d'arme. Celui-ci vous autorise à en garder une sur vous et à vous entrainer dans les stands de tir de vos copains de la police officielle. Mais le permis de port d'arme est indépendant de la licence de détective, et se doit d'être justifié par l'activité professionnelle. Et la fonction d'enquêteur privé est parfois jugée insuffisante pour la délivrance d'un permis. Certains détectives privés n'ont pas votre chance. Bon, vous avez quand même dû

Conseils de pro – L'entretien

Préparez toujours une liste de questions à l'avance. Il n'y a rien de plus embarrassant que d'aller voir un témoin pour ne rien faire d'autre que de le regarder sans mot dire après seulement une ou deux questions. Quand cela est possible, étudiez le sujet à l'avance pour être prêt à réagir aux réponses à vos premières questions. Plus celles-ci sont importantes pour votre enquête, et plus vous devez les avoir préparées. Si vous allez voir le témoin d'un crime, examinez d'abord le lieu du crime, puis trouvez tout ce que vous pouvez sur ce témoin par le biais des bibliothèques, registres administratifs, archives de journaux ou même par ce qu'il envoie à la blanchisserie ou à la poubelle. Parlez avec les gens qui le connaissent, collègues, livreurs, voisins et autres. Connaissez à l'avance sa classe sociale, sa situation de famille, ses intérêts et ses manières. Les gens seront plus enclins à vous renseigner sur quelqu'un s'ils pensent que cela peut l'aider. Sachez donner la bonne impression.

Soyez bref et précis. Les gens répondent aux demandes rapides sans réfléchir. Jetez une arme encore fumante à quelqu'un en lui criant : « Attrape ça ! », et neuf fois sur dix, il le fera. Pensez à ce que vous dites. Avant de laisser échapper quelque chose qui passera mal, essayez de vous mettre à la place de l'interlocuteur et imaginez comment vous réagiriez si vous étiez lui.

Si vous voulez quelque chose de quelqu'un, ne le laissez pas penser que c'est la seule chose qui vous intéresse. Il a ses propres problèmes et, même s'ils ne sont pas aussi importants que les vôtres, ayez l'air de penser qu'ils le sont. Demandez comment ça va, faites la plaisanterie adéquate et habituez-le à être d'accord avec vous. Essayez de ne pas construire des phrases qui appellent des réponses négatives. Hochez la tête, il hochera la sienne aussi. Les représentants appellent cela le « mode oui ».

Conseils de pro Les bases

Chaque profession a ses outils, et le détective privé ne fait pas exception. La plupart des vôtres concernent la collecte d'informations.

Les outils de base sont vos contacts, les gens que vous connaissez. Ils définissent à quel point vous êtes un bon détective, ayez-en donc beaucoup. Ce sont les gens à qui vous demandez conseil, renseignements et connaissances techniques : médecins, juristes, barmen, taxis, éboueurs (toujours examiner les poubelles du suspect) et bibliothécaires. Les employés de bureau de la mairie ou de la police sont encore plus intéressants, mais moins que les chefs de service de l'administration municipale. La police n'est pas votre ennemie, essayez donc d'y avoir quelques connaissances, en particulier le sergent de garde du commissariat. Donnez leur quelques-unes de vos informations, et ils vous en donneront peut-être d'autres. Pensez aussi aux autres privés. Sur des grosses affaires, vous allez forcément croiser des gars de la Pinkerton ou de chez Burns. Les premiers en particulier ont des liens étroits avec les flics. De même, les contacts criminels sont importants au cas où vous piétineriez les mauvais orteils. N'allez pas » défier la pègre, elle n'oublie jamais.

Votre arme principale, et la plus puissante, est le téléphone. Tout le monde ne l'a pas, mais un détective privé le devrait toujours. Vous devez avoir une copie de l'annuaire téléphonique et de bonnes relations avec les opératrices locales. Et, à ce propos, faites commencer le nom de votre entreprise par un « A ». La plupart des gens appellent le premier nom qu'ils trouvent dans l'annuaire.

Quelques coups de téléphone permettent d'apprendre pas mal de choses. Mais les détectives privés ne sont pas payés pour trouver seulement « pas mal » de choses. Vous aurez besoin d'une bonne paire de chaussures pour aller poser vos questions, il y aura de la marche à faire. Vous pouvez entrer quasiment partout si vous avez l'air d'y être à votre place, alors mettez de la variété dans votre garde-robe. Les costumes simples, classiques, sont préférables, mais les trench-coats sont bien pratiques avec leurs grandes poches, tout comme les vêtements ouvriers. Mais pour aller poser des questions dans la classe laborieuse, il n'est pas conseillé d'abandonner le costume. Un air d'autorité ne fait pas de mal.

Si quelqu'un vous laisse sa carte professionnelle, gardez-la. Celle des représentants est la meilleure. Une fausse identité peut toujours servir. Vous aurez aussi besoin de cigarettes comme pourboire, pour briser la glace, et comme excuse pour détenir le briquet incinérateur de certaines preuves.

A propos de pourboire, gardez à l'esprit que les choses vont généralement mieux quand les services rendus se voient récompensés. Certaines personnes deviennent nerveuses à l'idée d'un pot-de-vin, alors rappelez-vous que le liquide peut être remplacé par des avantages en nature, des services, des informations. Et puis au cas où, essayez d'avoir au moins une fille en réserve dans vos connaissances, ça en décoince certains. Nous parlons d'une professionnelle, mais vous aviez compris, pas vrai ?

vous soumettre à une deuxième enquête, avant d'obtenir votre permis. En outre, vous avez été prié de présenter un casier judiciaire vierge dans l'État. On dit que quelques pots de vins soigneusement distribués permettent d'effacer facilement des erreurs de jeunesse. Mais vous étiez irréprochable, n'est-ce pas ?

Votre licence de détective n'est pas fédérale, et en dehors de votre État, vous n'avez pas le droit d'exercer, tout comme un policier d'État. Cette limitation peut se révéler particulièrement embarrassante lors de missions qui vous entrainent hors de votre territoire de compétence. Il est parfois tentant de ne pas remarquer la frontière...

Devoirs et droits

Un détective privé se doit d'établir un contrat en bonne et due forme avant toute enquête. Outre le fait de fixer vos émoluments, le contrat est une protection pour vous dans le cas où certaines de vos actions verseraient dans l'illégalité. Le couvert d'une enquête rétribuée est alors un gage de sécurité.

Le détective privé jouit de possibilités assez étendues dans l'exercice de son métier. Droit d'interroger et d'appréhender sont parmi celles qui vous rapprochent le plus des forces de l'ordre officielles. Néanmoins, les limites de vos pouvoirs sont bien souvent fonction de l'influence de vos clients ou de vos cibles, et certaines de vos actions pourront être considérées comme répréhensibles aux yeux de la loi. Votre licence de détective pourra vous être retirée si vous outrepassez vos droits dans le cadre de votre activité. Et certaines personnes à qui vous avez affaire ont le bras long...

Les limites des droits du détective privé sont fixées par l'éthique de la profession. Ca vous rend parfois perplexe. Par exemple, prendre des photographies mandatées par un client n'est pas considéré comme une atteinte à la vie privée, tandis que s'introduire par effraction dans une propriété privée l'est. La frontière entre légalité et illégalité reste ténue, et vous naviguez bien souvent en eaux troubles. Personne n'est tenu de répondre à un privé, tout comme personne n'est tenu de répondre à la police officielle. Mais cette règle est aussi vraie que celle qui dit que c'est toujours plus facile quand on n'a pas d'uniforme.

L'éthique a aussi du bon. Elle vous protège et protège vos clients. Vous pouvez ainsi invoquer le secret professionnel pour garder par devers vous des informations récoltées durant une enquête mandatée par un client. Cette position agaçante vous attire bien souvent les foudres des enquêteurs officiels, mais ces derniers n'en sont pas moins désarmés face à cet argument.

Toutefois, la loi oblige le détective à remettre aux forces de l'ordre tout élément à charge en rapport avec une enquête de police. Attention à vous si vous décidez de jouer au plus fin avec les enquêteurs officiels. Leur humour est limité.

Privés et officiels

Une forme d'accord tacite implique que la police officielle ne s'intéresse pas de trop près à vos dossiers, mais que vous ne marchiez pas trop sur ses plates-bandes. Un échange de bons procédés, en somme. En règle générale, il est attendu d'un privé qu'il agisse comme un citoyen ordinaire quand il assiste à un acte illégal. Il ne lui est pas imposé d'intervenir, mais il lui est permis de le faire, s'il le juge nécessaire. Quand on voit l'ambiance dans les rues, vous jugez surtout nécessaire de ne pas prendre une balle perdue. Mais parfois, un élan de cœur... ou de moralité. On ne peut pas lutter.

Organisation

Vous opérez sans doute à partir d'un bureau, comme tout autre commerçant res-

Conseils de pro Les armes à feu

Vous préférez peut-être vous passer d'un flingue, pas moi. J'en apprécie le caractère persuasif plutôt que le pouvoir tueur. C'est pourquoi j'aime le .32. Il est léger, et je préfère placer rapidement plusieurs coups qui sont sûrs d'estropier quelqu'un, plutôt qu'un tir unique qui va soit exploser une tête, soit louper complètement. Trois choses à ne pas oublier : 1) Ne croyez jamais que vous avez besoin de brandir une arme pour intimider quelqu'un ; 2) Ne sortez jamais votre arme à moins qu'il n'y ait menace de violence ; 3) Si vous commencez à tirer sur quelqu'un, attendez-vous à ce qu'il réplique.

D'une manière générale, évitez les échanges de coups de feu. Si vous avez besoin de faire mal à quelqu'un, un crochet du droit est souvent préférable. On a moins de chance de tuer, or, la police devient susceptible dès qu'il y a meurtre. Pire encore, les polices et les agences fédérales des États-Unis font à l'heure actuelle de gros progrès au niveau de la balistique criminelle, et le propriétaire de l'arme du crime est de façon évidente considéré comme le principal suspect. Il vaut mieux éviter que ce soit vous.

pectable. Si vos affaires sont florissantes, vous avez même peut-être engagé une secrétaire. Peut-être vous êtes-vous réuni avec certains collègues pour former une agence, auquel cas vous bénéficiez d'une aura de respectabilité plus importante. Certaines agences comptent plusieurs dizaines d'enquêteurs, ces derniers possédant leurs champs d'action favoris et leurs propres contacts. Il est possible, dans ce cas, que vous possédiez une spécialité.
Comme toute entreprise, une agence de détective se doit de déclarer ses revenus et de se soumettre au droit du travail pour ses employés. Pour éviter une paperasserie importante, de nombreuses agences sous-traitent certaines affaires à des enquêteurs indépendants, liés par un contrat ou non. Si vous travaillez comme détective indépendant, il est donc possible que vous soyez engagé régulièrement par une autre agence de détectives.

Votre licence de détective permet de faire la promotion de votre agence ou de vous présenter en tant qu'enquêteur privé référencé. Ca impressionne les civils, mais face aux vrais durs, ça vaut autant qu'une carte de visite de commis voyageur.

Contacts

La qualité d'un détective, outre ses capacités athlétiques et sensorielles, réside bien souvent dans ses contacts. Les réseaux d'information les plus importants concernent le plus souvent la police officielle et la presse. Ainsi n'est-il pas rare de trouver dans les rangs des détectives privés d'anciens policiers ou journalistes, faisant fructifier les contacts établis lors de leur carrière précédente.

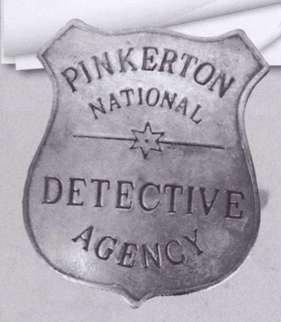
Employeurs

L'investigateur privé peut travailler pour des employeurs extrêmement variés, mais la période de prospérité que sont les années 20 élargit sensiblement son champ d'action. Jusqu'alors réservé à des employeurs aisés, l'usage d'enquêteurs devient accessible à une classe moyenne toujours plus avide d'adopter les habitudes des riches.

Le cas classique entraine l'enquêteur sur les traces d'un conjoint adultère, afin d'alimenter un dossier de divorce pour faute. Les enquêtes des détectives privés se révèlent bien souvent déterminantes, et ont des conséquences importantes en matière de garde d'enfants, de partage de propriété ou d'indemnités de dommages et intérêts. Si telle est votre activité principale, votre vie est une suite morose de filatures, de planques en voiture et de photographies volées à la fenêtre d'un hôtel borgne.

L'Agence Pinkerton

Votre investigateur est peut-être employé par la principale agence de détectives des États-Unis, l'Agence Pinkerton. Fondée en 1850, elle s'est fait remarquer en empêchant un complot visant à assassiner le président Lincoln. La Pinkerton fournit une gamme de services variés : enquêtes privées, protection armée, traque de criminels et interventions antigrèves musclées. Cette dernière activité provoqua à la fin du XIXème siècle une ire aboutissant à une loi restreignant l'utilisation des agents de la Pinkerton lors de conflits sociaux.
L'emblème de l'agence a donné naissance à l'expression « private eye ».
L'agence possède plusieurs bureaux disséminés sur le territoire, et engage occasionnellement des détectives féminins. Si vous êtes intéressés, un dossier leur est consacré page 221.



Conseils de pro
Hors la loi et hors de portée de la loi

Les méthodes standard d'enquête ne permettent pas toujours d'en apprendre assez. Il peut arriver que vous ayez à enfreindre la loi pour apprendre ce que vous voulez. Je ne veux pas parler d'une infraction mineure à un édit municipal, je parle de commettre un délit.

Le délit le plus communément commis par l'enquêteur est la violation de propriété privée avec effraction. Quand tout le reste échoue, vous pouvez compter sur une bonne pince monseigneur pour mettre à jour les éléments cachés par les plus noires des conspirations. Bien évidemment, je ne vais pas tout mettre par écrit, mais souvenez-vous de toujours porter des gants!

Le crime paye si on sait minimiser les risques. D'abord, réfléchissez à la nécessité de l'action. Le délit devrait toujours être votre dernier recours, jamais le premier. Faire du délit une habitude n'est pas une grande idée. C'est même souvent une belle connerie. Dans cette profession, les risques inutiles sont absurdes. Vous en prendrez déjà assez comme ça.

Si vous devez le faire, choisissez alors le lieu et le moment avec soin. Si personne ne découvre qu'un délit a été commis, on ne peut pas parler de délit. Le meilleur endroit pour pratiquer les pires illégalités se situe très loin des regards et des oreilles de la civilisation. Mais malheureusement, le délit se commet généralement là où se trouve l'information, à un bureau par exemple. J'en ai déjà parlé, mais je vous le rappelle : vous pouvez souvent entrer quelque part juste en ayant l'air sûr de vous, dans le costume de l'emploi. Utilisez cette approche aussi souvent que possible. Ou entrez avec une grosse boite de beignets. Ca marche aussi.

Si vous avez affaire à des gens qui ne baignent pas précisément dans la légalité eux-mêmes, il peut leur être difficile d'appeler la police (« Allo, police, il casse toutes mes bouteilles d'alcool de contrebande ! »). Si vous cambriolez un trafiquant d'armes illégales, ce n'est pas lui qui va appeler les flics. Ce qui est bien en soi. Mais rappelez-vous ce que j'ai dit de la pègre.

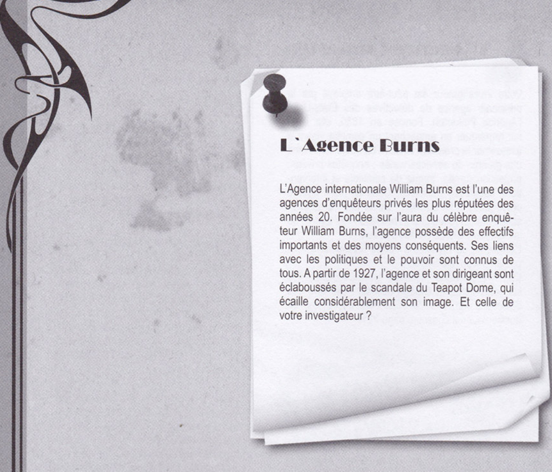
Mieux vaut enfreindre la loi pendant un minimum de temps, et il est donc préférable de travailler seul. Mais une planque est quelque chose de précieux si vous connaissez vraiment quelqu'un à qui vous puissiez confier votre vie. Choisissez vos complices avec soin.

La loi est violée tous les jours, aussi, ne vous inquiétez pas trop de votre propre manquement. Cela fait partie du boulot.

Conseils de pro
Se rappeler les gens

Le plus vieux système développé pour se souvenir des gens est celui du portrait parlé, qui décrit les caractéristiques physiques d'un individu. La méthode reste efficace quand elle est utilisée avec discernement. La technique consiste à décrire chaque élément du visage et du corps. On ne s'en tient pas au sexe, yeux, cheveux, taille et poids, mais on précise aussi la forme du nez, des lèvres, des sourcils, des mains, etc. Prenez aussi note des traces « professionnelles » : taches d'encre, callosités, cicatrices, etc.

Écoutez le sujet parler, vous remarquerez peut-être certaines intonations particulières ou tournures de phrase. Quand il vous dit son nom, souvenez-vous en et écrivez le plus tard avec un rapide portrait parlé. Regardez-le dans les yeux : à moins d'avoir affaire à un représentant, il détournera le regard, ce qui vous permettra de l'observer de profil. Étudiez ses mouvements. Le comportement et l'habillement, les chaussures en particulier, permettent souvent de déduire la fortune, et donc la classe sociale, une information bien utile si vous devez ensuite lui parler.



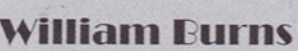
L'Agence Burns

L'Agence internationale William Burns est l'une des agences d'enquêteurs privés les plus réputées des années 20. Fondée sur l'aura du célèbre enquêteur William Burns, l'agence possède des effectifs importants et des moyens conséquents. Ses liens avec les politiques et le pouvoir sont connus de tous. A partir de 1927, l'agence et son dirigeant sont éclaboussés par le scandale du Teapot Dome, qui écaille considérablement son image. Et celle de votre investigateur ?

Les avocats recourent aux détectives privés pour mener des investigations pouvant servir leurs clients. Les forces de l'ordre, nommément les bureaux des procureurs, font quant à elles appel à des enquêteurs privés quand leur caractère officiel devient un obstacle. Si vous acceptez de telles tâches – sans contrat, inutile de le préciser – vous avez certainement une capacité à repousser sans vergogne les limites de la légalité. Ou vraiment besoin d'argent.

Enfin, les privés sont régulièrement engagés par des hommes d'affaires ou entreprises pour mener une investigation poussée avant de s'engager avec des partenaires commerciaux ou d'investir des sommes conséquentes dans des projets. Ce type de travail demande doigté, discrétion et quelques connaissances en matière financière.

Les agences d'assurance font régulièrement appel aux services de détectives, certains étant même intégrés à l'entreprise. Les cas de fraude ne sont pas rares, et les limiers sont chargés de les mettre au jour. Si vous travaillez pour ce genre d'employeurs, vous possédez sans doute de solides connaissances techniques, et échafaudez des analyses fines et complètes.



Dramatis Personae

William Burns

(1861 – 1932)

William Burns est parfois surnommé le « Sherlock Holmes américain ».

Né à Baltimore, il œuvre très tôt comme agent secret, avant de fonder l'agence de détectives qui porte son nom (et qui deviendra plus tard l'agence Securitas). Ses talents d'enquêteur couplés à une science de la publicité en font une figure nationale. Ses enquêtes sont suivies, il fait les gros titres des journaux et publie ses propres exploits dans des magazines.

La ville de Los Angeles l'engage pour attraper les auteurs d'un attentat à la bombe contre le *Times* local, tâche qu'il accomplit avec succès.

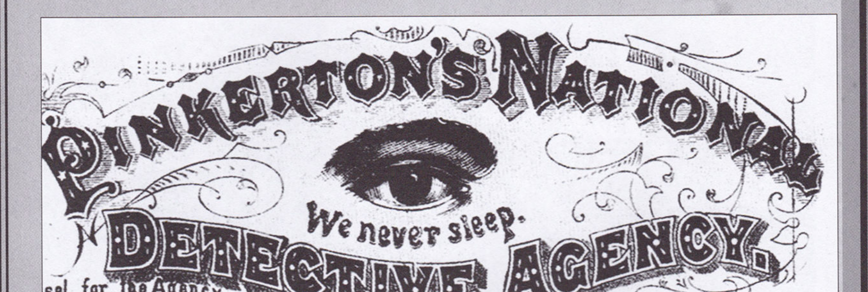
Finalement, dans les années 1920, grâce à ses qualités et à l'amitié du procureur Daugherty, il est nommé à la tête du Bureau of Investigation (ancêtre du FBI), tout en continuant à gérer son agence.

En 1921, Burns est impliqué dans un scandale et, après avoir tenté d'intimider nombre de journalistes, il démissionne du BOI en 1924. J. Edgar Hoover lui succède.

En 1927, Burns est éclaboussé par le scandale du Teapot Dome, pour avoir utilisé des hommes de son agence pour influencer les jurés. Condamné à une peine de prison, il sera libéré en appel.

Contacts possibles : Forces de l'ordre, Enquêteurs, Crime, Presse, Politique

Dossier :
Jouer un détective de la Pinkerton National Detective Agency



Histoire de l'agence Pinkerton

Allan Pinkerton, immigré écossais débarqué aux États-Unis en 1842 à l'âge de 23 ans, s'établit comme maréchal-ferrant dans la communauté de Dundee. Il y établit un atelier florissant, tout en s'intéressant de plus en plus à la vie politique et sociale de la communauté. Anti-esclavagiste assumé (son domicile est un point d'accueil sur la route permettant aux esclaves en fuite de quitter le pays), Pinkerton s'implique dans la lutte contre les faux-monnayeurs et dans la traque des voleurs de chevaux. Il est nommé assistant sheriff, puis est recruté par le Département du Trésor. Il y reproduit les méthodes et le sérieux de la police écossaise qu'il a maintes fois vue à l'œuvre et qu'il admire.

En 1849, Pinkerton s'installe à Chicago et, après avoir démissionné de la police, crée l'Agence de Police du Nord Ouest. Assistant sheriff, il continue à travailler de temps en temps pour le Trésor et pour les Postes. En 1854, il négocie un contrat de 10 000 $ avec un consortium de compagnies de chemin de fer, qui recourt à ses services pour les protéger des attaques incessantes de leurs lignes dans le nord. Ce contrat entraîne une transformation de la petite entreprise en véritable agence de sécurité. Pinkerton se spécialise également dans la protection des chargements précieux pour lesquels les compagnies de chemin de fer refusent de fournir une assurance en cas de vol. S'ensuit une lutte sans merci entre les hommes de la Pinkerton et les bandits de grands chemins.

Hauts faits

A la fin des années 1850, Allan Pinkerton entre en contact avec Abraham Lincoln, qui deviendra président un an plus tard. Le pays est alors au bord de l'implosion. Pinkerton mène, aidé par son meilleur enquêteur Timothy Webster, une enquête minutieuse à Baltimore suite à des menaces d'attentat sur les lignes de chemin de fer par des sécessionnistes. Webster prend connaissance d'un complot visant à assassiner Lincoln. Ce dernier est alors pris en charge par Pinkerton et amené par des chemins détournés jusqu'à Washington.
La guerre civile ne tarde à pas à éclater. Là encore, Pinkerton et ses hommes sont mis à contribution. Ils effectuent pour le gouvernement nordiste des tâches d'espionnage, contre-espionnage et deviennent des experts en renseignement militaire. Tout ne va pas sans quelques accrocs majeurs, dont l'un aboutit à la pendaison de Webster pour espionnage en 1862.





Des détectives de Pinkerton entrain d'enquêter en 1908



Le bureau de William Pinkerton en 1904

Le quartier-général du Pentagone

Le Pentagone est établi depuis sa création dans une demeure appartenant à la famille Pinkerton et située dans la banlieue de Chicago. D'apparence quelconque, entourée d'un parc clôturé, elle accueille pourtant sur ses deux étages une somme d'informations considérable sur les sectes affiliées au Mythe de Cthulhu.

Sa bibliothèque de référence, enrichie au fil des ans par les agents en mission, comprend plusieurs centaines de livres d'occultisme, ainsi qu'une dizaine de grimoires du Mythe. Parmi ces derniers, on trouve bien entendu *Le Manuscrit du cinquième chevreau*, mais aussi une version du *Livre d'Eibon*, des *Manuscrits pnakotiques* ou encore du *Culte des goules*.

La demeure est constamment gardée par quatre agents. Deux autres, recrutés pour leurs aptitudes aux langues mortes et vivantes, travaillent en permanence sur des traductions d'ouvrages.

Quand McClellan, un ami de longue date de Pinkerton, devient commandant en chef des armées de l'Union, le détective le rejoint à Washington. McClellan est démis de ses fonctions en 1862, et Pinkerton donne de fait sa démission. Toutefois, il accepte une mission d'enquête pour le compte du gouvernement. Quand il apprend la mort de Lincoln, il est d'ailleurs en pleine mission en Louisiane.
Allan retourne à Chicago pour reformer la Patrouille Préventive Pinkerton, son unité, et la développer.

En 1866, la compagnie Adams demande à Pinkerton de la débarrasser du gang Reno, composé d'une quarantaine de malfrats menés par trois frères, qui fait régner la terreur en Indiana. Pinkerton parvient à infiltrer le gang et à capturer par la ruse le chef de celui-ci. Toutefois, d'autres membres arrêtés ensuite par les hommes de Pinkerton sont pendus par une foule déchaînée et peu respectueuse de l'ordre.

En 1868, encouragé par une économie florissante dans l'est, Pinkerton ouvre de nouveaux bureaux à Philadelphie et New York. Ce dernier est dirigé par son fils Robert. Il change le nom des agences pour adopter l'appellation de Pinkerton National Detective Agency, ainsi que l'emblème de l'œil qui le rendra célèbre. En 1869, Allan est victime d'une attaque qui le laisse partiellement paralysé. Ses fils prennent le relai. Au prix d'efforts surhumains, Allan parvient tout de même à marcher de nouveau.
A Chicago, la Pinkerton est lancée sur les traces de Jesse James. La traque de ce dernier et de sa bande est rendue difficile par le soutien populaire dont bénéficie Jesse, conduisant à la mort de nombreux agents. Finalement, Allan décide que le jeu n'en vaut pas la chandelle, et la Pinkerton abandonne la traque.

En 1884, Allan passe de vie à trépas, laissant son entreprise à ses deux fils, à parts égales.

L'agence se développe encore

Après la mort de leur père, les frères Pinkerton, William et Robert, ne cessent de développer l'entreprise familiale, ouvrant des bureaux à Seattle, Denver, Kansas City et Boston. Par la suite, une ou deux nouvelles agences fleurissent tous les ans. Les deux frères avaient été envoyés à de nombreuses reprises en Europe pour traquer des criminels américains, et y avaient créé des liens avec certaines polices, en particulier Scotland Yard. Des agents de la Pinkerton furent installés en Europe.

Dans les années 1890, les attaques de banque reviennent à la mode, en particulier sous l'impulsion d'un criminel revenu d'Europe avec une invention adaptée : la nitroglycérine. Après quelques attaques lucratives, le comité de l'Association des Banquiers Américains engage les Pinkerton, qui apposent de façon ostensible le signe de leur protection sur la façade des banques. Cette mesure marque une étape dans l'évolution de l'Agence Pinkerton : elle annonce en effet en pleine lumière sa puissance.

Les années 1890 voient la longue opposition entre les Pinkerton et l'Equipée Sauvage, un gang qui se rend coupable de nombreuses attaques de chemins de fer et de banques, y compris celles protégées par l'Agence. Un travail de longue haleine, faisant appel à des récompenses et à la collaboration de la presse, amène en 1900 à la localisation de cinq des leaders du gang, dont Butch Cassidy et Sundance Kid. Ces derniers sont poursuivis jusqu'en Argentine, mais disparaissent dans les Andes par la suite. Le reste du gang est neutralisé.

La photographie

Bien avant le début du XX[ème] siècle, l'Agence Pinkerton avait saisi l'importance majeure de la photographie dans la poursuite des hors-la-loi. Elle accomplit donc un effort considérable pour photographier tous les criminels qui croisent sa route, fait circuler ces clichés entre les agences, et bien souvent informe les membres des forces de l'ordre. Progressivement, les polices du pays réalisent l'utilité des photographies des Pinkerton, et commencent leurs propres collections, qu'elles partagent avec l'agence dans un souci de réciprocité.

En 1894, William et Robert sont parmi les fondateurs d'un groupe nommé l'Association Internationale des Chefs de Police, dédié à l'amélioration de la formation des policiers. Un an plus tard, William Pinkerton est l'un des principaux contributeurs à l'Association Nationale pour l'Identification des Criminels (ANIC), qui met en commun toutes les ressources photographiques et informations des départements de police participants. En 1926, après la mort de William, ce remarquable outil est récupéré par le BOI (Bureau of Investigation) et sert de base à son propre système.

En 1907, Robert Pinkerton décède et laisse place à son fils Allan. Ce dernier, peu diplomate, se fâche avec l'Association des Banquiers Américains, qui remplace la Pinkerton par l'Agence Burns. Allan met alors en place une structure parallèle, qui ne tarde pas à obtenir un succès plus important que celui de l'A.B.A.

Patriote convaincu, Allan tente sans succès d'impliquer l'agence dans la guerre, avant de servir lui-même au rang de major. Il dirige durant un temps une unité, les U.S. Guards, qui sont démantelés en 1918. Il sert en France aux côtés de Pershing, pour lequel il organise de nombreuses missions de transport. Il y contracte la tuberculose.

William meurt en 1923, et son testament complexe cause quelques problèmes de succession. Finalement, Allan rachète les parts et s'installe seul à la présidence de l'agence, à laquelle il donne le nom « Agence Nationale de Détectives Pinkerton ».

Allan meurt à son tour en 1930, passant le flambeau à son fils Robert II. L'agence se spécialise alors dans la protection des usines et entreprises, et dans le travail d'infiltration. Toutefois, le travail d'investigation et la traque de criminels marque franchement le pas, au bénéfice du BOI (puis FBI) et de son chef Edgar Hoover.

Missions et ressources

L'Agence Pinkerton assure des missions variées dans les domaines de la protection des biens et des personnes, mais aussi de l'investigation et de l'infiltration. L'activité principale de la Pinkerton dans les années 20 est la protection des banques et des chemins de fer. Néanmoins, les missions d'investigation bien que moins visible, restent développées, tout comme l'infiltration de groupes industriels ou de syndicats.

Les ressources dont jouit l'Agence Pinkerton dans les années 20 surpassent largement celles dont bénéficient les autres agences de détectives, mais aussi la plupart des polices des États-Unis. Le nombre d'agences, disséminées sur tout le territoire, conséquent et un agent peut aisément se rapprocher du superintendant local pour avoir accès à une aide logistique.
Au niveau matériel, les agents de la Pinkerton bénéficient d'un équipement de pointe, tant en matière d'intervention (armes automatiques, explosifs) que dans le domaine scientifique (laboratoires). Les ressources pécuniaires de l'Agence sont également substantielles, et permettent aux agents, si nécessaire, d'obtenir rapidement des sommes nécessaires pour acheter une information, rétribuer un dénonciateur ou soudoyer un fonctionnaire.

De par l'implication de William Pinkerton à la création et au développement de l'Association Nationale pour l'Identification des Criminels, il est évident que les membres de l'agence bénéficient d'un accès privilégié à cette banque de données ayant trait à la criminalité. En outre, les détectives de l'agence,

Le mystère de Fenwick Island

C'est durant la Grande Guerre que l'Agence Pinkerton se trouva confrontée, via son dirigeant Allan Pinkerton, à l'un des plus grands mystères liés au Mythe de Cthulhu de son histoire. Allan II, durant la guerre, supervisa la formation du corps des U.S. Guards, chargés de veiller sur des lieux et bâtiments stratégiques afin de libérer les troupes d'infanterie de cette surveillance.
L'une de ces unités, dirigée par le lieutenant Horace T. Standbridge, fut stationnée dans la petite ville côtière de Fenwick, dans le Delaware, implantée sur une presqu'île, pour une banale mission de surveillance. Standbridge, avant la guerre, appartenait à l'Agence Pinkerton et, patriote convaincu, avait suivi Allan quand celui-ci avait entrepris d'œuvrer pour la nation.
Durant son séjour dans la ville, Standbridge élabora un grand nombre de rapports sur sa mission. Toutefois, au fil du temps, ses écrits s'enrichirent de notes et commentaires sur la population locale, dont il soulignait l'« étrange inadéquation avec l'idée que l'on se fait d'une petite bourgade côtière ». Standbridge releva en effet que la communauté toute entière possédait une érudition très au-dessus de la moyenne et maitrisait un grand nombre de langues, dont certaines ne rappelaient rien à l'ancien détective.
C'est par une nuit de février 1918 qu'au large de Fenwick Island, le navire USS Cherokee fit naufrage. Les quelques survivants durent être internés pour le restant de leurs jours.
C'est également lors de cette nuit que l'on perdit toute trace des troupes dirigées par Horace T. Standbridge. Une équipe dépêchée sur place retrouva l'ensemble de leurs effets personnels, soigneusement rangés. La dernière entrée du journal de bord de Standbridge est reproduite ci-après :

« Le chant des vagues s'élève de nouveau,
Marche dans la tempête.
La Lune n'est qu'un pâle reflet dans les insondables flots
Où se cachent les réalités.
L'heure du départ est proche.
L'heure du départ est proche. »



contrairement à la majorité des enquêteurs privés, entretiennent des rapports cordiaux, voire amicaux, avec la police officielle, et sont bien souvent autorisés à consulter ses dossiers supposés confidentiels. Il n'est pas rare que les agents de la Pinkerton et les policiers mènent des actions communes quand le besoin s'en fait sentir.

Les liens que les Pinkerton entretiennent depuis la formation de l'agence avec le gouvernement américain facilite également leur accès aux bâtiments publics, qu'il s'agisse de bibliothèques, de tribunaux ou de prisons.

Badge de détective de la Pinkerton

Devenir membre de l'agence

Le recrutement dans l'Agence Pinkerton suit une procédure particulièrement exigeante pour les candidats à cette prestigieuse entité. En effet, avant d'être jugé digne de subir les tests d'entrée, un candidat est soumis à une enquête de moralité très poussée. La Pinkerton, de par ses missions d'infiltration et d'espionnage, ne prend en effet aucun risque dans ce domaine, et il convient de signaler que les individus issus d'une famille historiquement liée aux sécessionnistes voient rapidement les portes se fermer devant eux.

L'examen est effectué systématiquement par des membres de deux agences différentes n'ayant aucun lien entre elles, afin de s'assurer de la bonne marche de l'enquête.

Une fois que les enquêteurs se sont assurés que le candidat n'est lié à aucune organisation peu recommandable – par exemple la pègre ou les communistes – et qu'il possède pour son pays un attachement sincère (dans les années 20, être d'origine allemande complique énormément les choses), il se voit convoqué pour une batterie de tests.

Ses aptitudes physiques sont évaluées, ainsi que son acuité sensorielle. On le soumet par la suite à quelques tests psychologiques, puis ses compétences étudiées. La Pinkerton constitue une élite et ne recrute que des membres dotés de capacités au-dessus de la moyenne. Il reste que les activités de l'agence sont suffisamment diversifiées pour laisser une place à de nombreuses professions. Ainsi, un expert en comptabilité ou en photographie sera aussi apprécié qu'un ancien soldat maniant avec brio les armes automatiques.

Une fois les tests effectués, un comité se réunit au siège de l'agence pour examiner les données. Si l'issue est positive, le candidat est convoqué à Chicago pour y signer

Lettre d'accréditation de la Pinkerton

D. W. PINKERTON, Principal — P. J. SULLIVAN, Superintendent — S. A. BUTLER, Manager — J. C. SAVAGE, Attorney

LOCAL AND LONG DISTANCE TELEPHONE MAIN 2302 — OPEN DAY AND NIGHT

PINKERTON'S
UNITED STATES DETECTIVE AGENCY
(Successors to The International Detective Agency)
MAIN AND PRIVATE OFFICES: 2ND FLOOR MACK BLOCK
CORNER EAST WATER AND WISCONSIN STREETS

CORRESPONDENTS IN ALL CITIES THROUGHOUT THE COUNTRY

Milwaukee, Wis., 6/10/04 190

Y CONCERN:-

This is to certify that the bearer, Chas. H. McIlvain, thorized member of Pinkerton's U. S. Detective Agency, andas orized to represent said Agency in all matters which may be lawfully entrusted to his care as such member.

Yours truly,

H. J. Sullivan.

Certificat de membre la Pinkerton

CERTIFICATE OF MEMBERSHIP
IN
PINKERTON'S
UNITED STATES DETECTIVE AGENCY
OF MILWAUKEE, WIS.

Upon the application of [illegible] for Membership in Pinkerton's United States Detective Agency of Milwaukee, Wisconsin, made and dated [illegible] 190 said [illegible] is hereby made and constituted a member of this Agency, upon the terms and conditions forth in his said application.

In testimony whereof said Agency has hereunto set its hand and seal 190

H. J. Sullivan
Supt.

son contrat d'engagement. Il reçoit alors son certificat de membre de l'agence, son badge et une arme de service. Traditionnellement, le nouveau membre est orienté vers un tailleur pour confectionner un costume noir constituant, en quelque sorte, l'uniforme des agents.

L'agence Pinkerton et le Mythe

Très tôt après sa création, l'Agence Pinkerton est amenée à s'intéresser au Mythe de Cthulhu et à ses ramifications. Très impliqués dans des services d'espionnage et de renseignement, Allan Pinkerton et son enquêteur principal, Timothy Webster, s'intéressent de près à des messages codés qui transitent par le biais de références à des ouvrages particuliers. C'est lors d'une mission d'espionnage dans le sud que Webster intercepte un livre qui circule, avec un grand souci de discrétion, entre les lignes ennemies et la capitale. Cet ouvrage, très ancien, intitulé *Le Manuscrit du cinquième chevreau*, intrigue Webster au plus haut point. Examinant le texte, l'enquêteur réalise bien vite que, conformément à ses soupçons, celui-ci recèle effectivement des messages cachés. Il s'attèle à une lecture plus minutieuse, et découvre au fil des lignes les trames sinistres d'un culte dédié à une divinité inconnue, nommée Shub-Niggurath. Webster, de prime abord, ne prête guère attention à ces récits farfelus, et s'applique à percer à jour les codes dissimulés dans les pages jaunies. Il extrait finalement des formules mystérieuses, indiquant les étapes de rituels impies destinés à favoriser la venue sur Terre de l'entité divine. Webster, passablement dérouté, fait parvenir l'ouvrage à Allan Pinkerton, afin que celui-ci le confie à de meilleurs spécialistes. Toutefois, il garde par devers lui copie des rituels issus de l'ouvrage et, un soir d'automne, entreprend de suivre les étapes de l'un d'entre eux avec minutie. Le résultat est effroyable, transformant largement le corps de l'espion, en proie à une souffrance terrible.
Webster a à peine le temps d'écrire une dernière missive à Pinkerton qu'il est arrêté pour espionnage. Malgré les tentatives de Lincoln de le récupérer, il est pendu. Le bourreau doit d'ailleurs s'y reprendre à deux fois, le cou de Webster « refusant de céder » à la première tentative.

Pinkerton, de son côté, reçoit l'ouvrage et commence, avec un cercle de proches triés sur le volet, à l'étudier, tout en dépêchant une équipe d'enquêteurs dans la capitale pour mener une investigation sur ce culte mystérieux. Les agents parviennent à localiser les membres de la secte, dont l'un d'entre eux jouit d'une position préférentielle au gouvernement, et à les neutraliser. Psychologiquement atteints, les conspirateurs n'opposent aux questions des enquêteurs que des phrases sans queue ni tête, se contentant d'indiquer que leur but était de « réveiller des arbres ».

Plus tard, Pinkerton fait récupérer en secret le corps de Webster afin de lui donner une sépulture décente. Avant cela, toutefois, la dépouille est confiée aux soins de scientifiques qui l'examinent avec attention. Ils se rendent compte que la peau de Webster tend à se transformer en matière ligneuse faisant penser à du bois, et que cette matière rend le corps excessivement dur et raide.
A l'issue de cet événement, et après avoir lu *Le Manuscrit du cinquième chevreau* et d'autres ouvrages récupérés chez les membres de la secte, Allan Pinkerton décide de mener une investigation sur ces cultes mystérieux qui semblent vouer à l'humanité une haine féroce et aveugle. Conscient, pour l'avoir vécu, des ravages que de telles informations peuvent occasionner sur un esprit sain, il décide de les garder par devers lui et de confier les enquêtes à des membres spécialement sélectionnés, gardés hors de la structure habituelle de l'agence. Il place à leur tête George Bangs et Thomas G. Robinson (le gendre de Webster), les deux agents de confiance qu'il avait envoyés récupérer le corps. Le groupe constitué est nommé le Pentagone, et ses membres portent une étoile dont une branche a été rognée.

Spécial

Les Pinkerton constituent une élite. Y être accepté requiert de posséder deux compétences à un niveau de 75%.

A voir



Butch Cassidy et le Kid

1970 •1h50 • De George Hill, avec Paul Newman et Robert Redford

La vie de deux célèbres pilleurs de trains et de banques, pourchassés par les agents de la Pinkerton et contraints à fuir en Amérique du Sud.

Profil type : Détective de la Pinkerton

Caractéristiques & Attributs

APP	12	Prestance	60%
CON	14	Endurance	70%
DEX	14	Agilité	70%
FOR	13	Puissance	65%
TAI	14	Corpulence	70%
EDU	14	Connaissance	70%
INT	15	Intuition	75%
POU	10	Volonté	50%

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Magie	10
Points de Vie	14
Santé Mentale	50

Compétences d'occupation

Armes à feu (Armes de poing)	75%
Baratin	50%
Comptabilité	50%
Corps à corps (Bagarre)	50%
Criminalistique	60%
Discrétion	75%
Droit	40%
Photographie	35%
Trouver Objet Caché	60%
Vigilance	55%

Particularités

Chevronné : +1 en Impact
Documenté : compétence Histoire criminelle
Intimidant : +10% en Baratin

Cercles d'influence

Forces de l'ordre, Fonctionnaires, Pègre

Equipement fétiche

Une carte de l'Agence Pinkerton, qui procure, en raison de la respectabilité qu'elle implique, un bonus de 10% dans les compétences de communication quand elle est utilisée auprès des services de l'État (fonctionnaires, forces de l'ordre, etc.).

Niveau de vie

Classe moyenne



Les universitaires



Etudiant

Les étudiants appartiennent habituellement à une université, dans laquelle ils suivent l'intégralité de leur cursus. L'appartenance à une université est un élément important de la vie des Américains, et elle est bien souvent annoncée avec fierté dans le courant des conversations, voire arborée de façon ostensible sur les vêtements.

Trivia
Les fraternités (ou sororités pour les femmes) étudiantes sont des sociétés nimbées d'une forme de secret, regroupant des étudiants et anciens étudiants. Leur nom est habituellement formé de deux ou trois lettres grecques. Certaines fêtent leurs cent ans d'existence dans les années 20, comme la Kappa Alpha, la Sigma Phi et la Delta Phi.

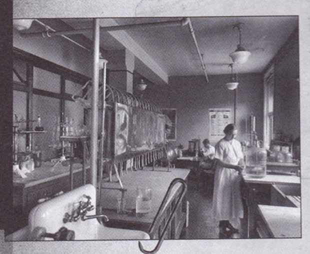
Compétence
Athlétisme, Bibliothèque, Conduite (Automobile), Corps à corps (Bagarre), Discrétion, Jeu (à choisir), Persuasion, Sciences formelles, humaines ou de la vie (choisir deux spécialités), Statut universitaire*

Particularités
Doué : +1 en INT
Sportif : compétence Métier (Sport)
Souffre-douleur : +10% en Discrétion

Cercles d'influence
Universitaires, Musées & Instituts, Notables

Equipement fétiche
Une gamme d'ouvrages de référence concernant une matière, qui procure un bonus de 10% à celle-ci.

Niveau de vie
Dépendant de celui des parents



Chercheur

Les chercheurs universitaires œuvrent habituellement au sein d'un laboratoire implanté dans une université où ils interviennent parfois comme professeurs. Ils se rendent régulièrement sur le terrain, et recrutent souvent des étudiants pour leur servir d'assistants ou de témoins.

Trivia
Le premier laboratoire national de recherche scientifique sur les sciences physiques, le **Le Radiation Lab**, est fondé en 1931, à Berkeley, en Californie. A la fin des années 20, l'université de Californie offre à Ernest Lawrence un terrain sur la colline située au dessus du campus de Berkeley pour qu'il y construise ses premières « grandes machines », cyclotrons et synchrotrons. Ce laboratoire conduira à un grand nombre de découvertes scientifiques.

Compétences d'occupation
Bibliothèque, Bureaucratie, Contacts & ressources, Crédit, Négociation, Psychologie, Sciences formelles, humaines ou de la vie (deux au choix), Statut universitaire, Trouver Objet Caché

Particularités
Inlassable : +1 en CON
Reconnu : +10% en Statut universitaire
Communicatif : compétence Partager sa passion

Cercles d'influence
Universitaires, Business (mécènes), Notables

Equipement fétiche
Un laboratoire de thèse, qui procure un bonus de 10% dans l'une des compétences de Sciences.

Niveau de vie
Classe moyenne à Aisé



Instituteur

A la suite de la Grande Guerre, le gouvernement entame une grande réfection de l'enseignement aux États-Unis. Les instituteurs deviennent de véritables professionnels, dont la formation passe par un cycle d'études de deux années dans une école d'État. Le métier reste en majorité réservé aux femmes.

Trivia
L'instauration, dans les années 20, du bus scolaire change considérablement le système, en permettant à des enfants d'accéder à des écoles importantes, dotées de classes d'âge, qui remplacent progressivement les classes uniques.



Compétences d'occupation

Athlétisme, Baratin, Culture artistique (Littérature), Langue maternelle, Métier (Enseignant), Persuasion, Psychologie, Sciences formelles (Mathématiques), Sciences humaines (Histoire), Sciences de la vie (Biologie)

Particularités

Respecté : compétence Inspirer le respect aux enfants
Eloquent : +10% en Langue maternelle
Instruit : +1 en EDU

Cercles d'influence

Fonctionnaires, Notables, Sans-abri

Equipement fétiche

Une classe, avec le tableau noir, les craies et la baguette, qui procurent un bonus de 10% en Métier (Enseignant).

Niveau de vie

Classe moyenne

Bibliothécaire

Les bibliothécaires sont généralement en charge d'une bibliothèque publique ou évoluent au sein d'une université, auquel cas ils bénéficient d'un budget moins serré. Etrangement, cette profession est grandement touchée par des problèmes psychologiques, qui frappent certains bibliothécaires qui s'intéressent à des ouvrages insolites.

Trivia
C'est au XIXème siècle que le statut des bibliothèques publiques est abordé aux États-Unis. On reconnait la nécessité de leur implantation, et le droit des États et des municipalités à les financer par le biais d'impôts. En outre, on insiste sur l'accès donné à tous, et sur l'importance de la bibliothèque dans la lutte contre l'illettrisme.

Compétences d'occupation

Bibliothèque, Comptabilité, Culture artistique (Littérature), Langue (à choisir), Persuasion, Psychologie, Sciences humaines (Histoire), Statut universitaire*, Trouver Objet Caché, Vigilance

Particularités

Maître : +1 en EDU
Assistant : +10% en Trouver Objet Caché
Passionné : compétence Citer abondamment les auteurs

Cercles d'influence

Universitaires, Scientifiques, Sans-abri

Equipement fétiche

La bibliothèque dans laquelle il œuvre, qui lui procure un bonus de 10% en Bibliothèque.

Niveau de vie

Classe moyenne

Du côté de Lovecraft...

Docteur Henry Armitage
73 ans, lettré et bibliothécaire universitaire

Finalement les trois hommes d'Arkham – le vieux docteur Armitage à la barbe blanche, le professeur Rice qui grisonnait, et l'assez jeune et maigre docteur Morgan – firent seuls l'ascension du sommet.
H.P. Lovecraft, *L'Abomination de Dunwich*

Lorsque Wilbur Whateley fut tué par le chien de garde de la bibliothèque alors qu'il tentait de dérober le *Necronomicon*, Armitage apprit certains des secrets contenus dans cet épouvantable ouvrage. Accompagné de Rice et Morgan, il se rendit alors à Dunwich, où il rencontra (grâce à d'étranges artifices de sorcellerie) l'effroyable jumeau du défunt Whateley : le fils de Yog-Sothoth.

Dossier :
Les bibliothèques dans les années 20





C'est en 1853 qu'a lieu la première convention des bibliothécaires à New York. Plus tard, en 1876, est fondée l'Association Américaine des Bibliothèques, à Philadelphie. Durant cette convention, les participants établissent la philosophie de l'association : la lecture contribue directement au progrès social. Le but annoncé de l'association est de permettre aux bibliothécaires de mener à bien les tâches qui leur incombent avec plus de facilité et à moindre coût. Cette même année est fondé le *Library Journal* (Journal des Bibliothèques), qui restera la référence pour la profession.

Son créateur, Melvil Dewey, révolutionne l'organisation des bibliothèques, qu'il dote d'agents spécifiquement chargés de référencer les ouvrages. Il met également en place des bibliothèques ambulantes, destinées à desservir des villages ruraux. Enfin, il crée en 1887 la première école de formation des bibliothécaires du pays, la Columbia School, à New York.

Toutes les grandes villes américaines possèdent une bibliothèque publique dès la fin des années 1870, en particulier grâce au mécénat de grandes figures comme Andrew Carnegie, dont la participation philanthropique amène à la construction de quelque deux mille cinq cents bibliothèques à travers le pays.

Le XXème siècle voit la trajectoire positive se poursuivre. Un lobbying efficace émane en particulier d'un groupe de femmes réunies sous le nom de General Federation of Women's Clubs, qui, en plus de la pression politique qu'elles font peser, récoltent régulièrement de l'argent grâce à des ventes de charité.

Durant la guerre, l'Association des Bibliothèques Américaines instaure un service de bibliothèque pour le front, acheminant des livres destinés aux soldats. Cette initiative rencontre un tel succès que les bibliothèques deviennent un enjeu majeur après la guerre.

Dans les années 20, le soutien de l'État pour les bibliothèques s'accompagne d'un nouveau but, à savoir l'éducation des adultes.

Quelques postes de bibliothécaires

Archiviste : ce poste implique un travail obscur de classement et de préservation au sein de bibliothèques où le service au public n'est pas la principale préoccupation. Les bibliothécaires des archives sont souvent des individus austères, possédant des diplômes élevés en histoire, et versés dans les techniques de préservation des ouvrages.

Public : il est chargé de définir et développer les collections pour un public diversifié. Il apporte un conseil en matière de livres, que ce soit à des enfants ou à des adultes. Il gère, en collaboration avec la municipalité, les problèmes de censure et de liberté de la presse à l'intérieur de sa bibliothèque.



Scolaire : il est chargé des bibliothèques scolaires jusqu'au secondaire. Le bibliothécaire est également considéré comme un guide, quasiment comme un enseignant. Il est recruté sur des critères stricts de compétence, moralité et pédagogie.

Universitaire : il est chargé de la gestion des bibliothèques des universités. C'est un poste d'une importance cruciale, qui réclame des qualités d'organisation hors-pair et une dévotion quasi-religieuse à sa collection. Il est habituellement demandé un diplôme de haut niveau pour occuper ce poste. Etre issu de l'université est également un avantage.

Quelques grandes bibliothèques

Université d'Harvard
Cambridge, Massachusetts
Harvard est la plus vieille et plus prestigieuse université américaine. Fondée en 1636 pour l'éducation des pasteurs du Puritanisme, elle porte le nom de John Harvard qui, en 1638, lui légua la totalité de sa bibliothèque et la moitié de ses biens. Un seul livre de la collection originale subsiste aujourd'hui : *La Guerre chrétienne contre le monde du diable et la chair*, de John Downham (1634). Presque tout le reste fut détruit en janvier 1764 dans un incendie provoqué par la foudre, qui ravagea complètement le Harvard Hall.
La bibliothèque de Harvard abrite l'une des plus grandes collections américaines, avec plus de 2 785 000 livres et mémoires enregistrés. Bien qu'elle soit destinée aux étudiants et enseignants, il est possible d'obtenir d'un bibliothécaire l'autorisation de consulter les différents ouvrages. En 1915, l'inauguration de la bibliothèque Widener vient donner de la place aux collections, toujours en expansion, de l'université. Elle contient des éditions rares de Luther, Erasme et Machiavel.

Université de Miskatonic
Arkham, Massachusetts
Située au cœur de la cité d'Arkham, la petite université de Miskatonic est, à juste titre, renommée pour sa bibliothèque. Sa collection est relativement modeste, environ 400 000 titres, mais a été rassemblée avec soin et discernement. La bibliothèque de Miskatonic est particulièrement remarquable pour ses ouvrages sur l'histoire médiévale et sur la métaphysique, ainsi que pour ses volumes des XVIème et XVIIIème siècles.

National Geographic Society
Washington, D.C.
La société est fondée en 1888 par un groupe d'éminents explorateurs et scientifiques pour « accroître et diffuser la connaissance de la géographie ». La même année, elle commence à publier le maga-



zine *National Geographic* reçu par tous ses membres. Elle entretient une bibliothèque de 16 000 volumes, et compte quatre bibliothécaires. Le public n'y a normalement pas accès, mais un des responsables peut choisir d'y accepter un chercheur convaincu. Aux livres s'ajoutent de nombreux manuscrits non publiés et les journaux de diverses expéditions, ainsi qu'une collection complète du *National Geographic*. Les parutions passées peuvent être achetées à peu de frais.

Bibliothèque du Congrès
Washington, D.C.
Fondée initialement en 1800 à l'usage du Congrès, la première bibliothèque est détruite par les envahisseurs britanniques en 1814. Thomas Jefferson offrit sa bibliothèque personnelle, comptant 6 487 volumes, en remplacement. Cette collection, encore intacte, est conservée par le département des éditions rares et des collections spéciales. Malgré un deuxième incendie qui en détruisit les deux tiers en 1851, la bibliothèque compte 3 556 767 livres et mémoires en 1927, une collection qui n'est éclipsée que par le British Museum à Londres et la Bibliothèque Nationale de Paris.
L'institution connaît une crise de croissance en 1864, lorsqu'elle est agrandie et ouverte au public par Ainsworth Spofford, lequel prend aussi des dispositions pour que deux exemplaires de chaque livre, carte, abaque, partition, gravure et photographie soumis à copyright soient remis à la bibliothèque. Il organise, en outre, des échanges concernant les domaines scientifiques avec le Smithsonian Institute, installé non loin.
Un nouveau bâtiment comportant une salle de lecture à dôme, large de trente-huit mètres, est achevé en 1897 et fait de cette bibliothèque la plus grande, la plus coûteuse et la plus décorée du monde. Les planchers totalisent une surface de cinq hectares et demi. Herbert Putnam en est nommé responsable peu de temps après, et il y institue un système de classification qui a maintenant été adopté par toutes les bibliothèques. En 1921, d'importants documents du Département d'État y sont transférés et, pendant cette période, Putnam reçoit un financement presque illimité, qu'il utilise pour acquérir artefacts et éditions rares. Parmi les pièces de grande valeur, on peut citer une bible de Gutenberg de 1455, une série de manuscrits des premiers présidents, et la plus grande collection au monde de livres miniatures. Les points forts de la bibliothèque sont la bibliographie, l'histoire, les sciences politiques et sociales, la loi et la législation, les arts, l'histoire locale en Amérique, les biographies et généalogies. Pendant les années 20, la bibliothèque du Congrès conserve les archives fédérales.
Elle est ouverte du lundi au vendredi de 8 h 30 à 21 heures, le samedi de 8 h 30 à 17 heures, et le dimanche de 13 heures à 17 heures.

Bibliothèques étrangères particulièrement remarquables

British Museum, Londres, Angleterre
En 1929, il compte plus de 3 200 000 livres et 56 000 manuscrits. Une collection unique de journaux est logée dans un autre bâtiment depuis 1906.

Bibliothèque Nationale, Paris, France
Issue de l'ancienne Bibliothèque Royale, elle reçoit un exemplaire de chaque livre publié en France et, en 1926, compte plus de 4 400 000 livres imprimés, 500 000 cartes et plans, 122 000 manuscrits, ainsi que diverses antiquités.

Bibliothèque vaticane, Vatican, Rome, Italie
Elle ne fait pas parler d'elle avant le XIIIème siècle, mais on estime que le cœur de la collection remonte au premier pontife.

Autres bibliothèques et musées d'importance

Université de Californie, Berkeley, Californie : 665 680 volumes.

Université de Chicago, Chicago, Illinois : 768 559 volumes.
Association du Musée de Cincinnati, Cincinnati, Ohio : 30 000 articles archéologiques ou ethnologiques sur les Indiens d'Amérique.
Université de Colombia, New York, New York : 1 092 343 volumes.
Université de Cornell, Ithaca, New York : 787 127 volumes.
Bibliothèque Crear, Chicago, Illinois : 820 000 volumes.
Bibliothèque Enoch Pratt, Baltimore, Maryland.
Université de l'Illinois, Champaign, Illinois : 708 850 volumes.
Université du Michigan, Ann Arbor, Michigan : 649 912 volumes.
Université du Minnesota, Minneapolis-St. Paul, Minnesota : 501 507 volumes.
Bibliothèque Publique de New York, New York, New York : la plus grande bibliothèque publique du monde, avec 2 971 000 livres et mémoires. Issue des bibliothèques Astor (1849), Lenox (1870) et Tilden (1892).
Bibliothèque Newberry, Chicago, Illinois : 443 757 volumes.
Musée Maritime Peabody, Salem, Massachusetts : spécialisé dans le commerce avec les Indes Orientales et l'industrie baleinière.
Université de Pennsylvanie, Philadelphie, Pennsylvanie : 635 070 volumes.
Université de Princeton, Princeton, New Jersey : 594 195 volumes.
Bibliothèque de l'Université de Yale, New Haven, Connecticut : 1 838 099 volumes.



Administrateur d'université

Les administrateurs veillent au bon équilibre des universités, tant d'un point de vue financier qu'humain. Ils gèrent la discipline, la bonne marche de l'enseignement et tâchent de trouver des mécènes susceptibles d'investir dans des programmes ambitieux.

Trivia
L'administration d'une grande université se compose habituellement d'un président, chargé des réformes, d'un vice-président et d'un doyen des étudiants, qui gère les internats, la discipline et les organisations étudiantes. Bien souvent, le père Fouettard de l'université.



Compétences d'occupation

Bibliothèque, Comptabilité, Contacts & ressources, Crédit, Discrétion, Persuasion, Savoir-vivre, Sciences humaines (Administration et économie), Statut universitaire*, Vigilance

Particularités

Lugubre : compétence Terrifier un étudiant
Préoccupé : +10% en Vigilance
Avenant : +1 en APP

Cercles d'influence

Notables, Universitaires, Universitaires (autres universités)

Equipement fétiche

Une tenue officielle, qui procure un bonus de 10% aux compétences d'influence de son université, mais un malus de 10% avec les membres d'autres universités.

Niveau de vie

Classe moyenne à Aisé

Professeur d'université

Les professeurs d'université représentent le haut du panier de l'enseignement. Ils restent bien souvent attachés à une université durant leur carrière, mais donnent parfois des conférences dans des colloques ou pour le compte d'entreprises privées. Il existe de nombreux « grades » au sein du corps des enseignants, et le statut des professeurs d'appoint n'a rien de comparable à celui des professeurs titulaires principaux.

Trivia
A partir des années 20, le professeur John Erskine, de l'université de Columbia, initie une réflexion sur l'enseignement supérieur, qui aboutit à la méthode des Œuvres marquantes. Cette méthode a pour vocation de lutter contre la spécialisation outrancière de l'enseignement supérieur et de réintégrer l'étude d'œuvres fondamentales de la culture occidentale dans différents Arts Libéraux. Ces œuvres sont répertoriées au sein d'une liste qui se veut exhaustive.



Compétences d'occupation

Bibliothèque, Contacts & ressources, Interroger, Langues (à choisir), Métier (Enseignant), Persuasion, Savoir-vivre, Sciences formelles, humaines ou de la vie (deux au choix), Statut universitaire

Particularités

Technique : compétence Comprendre les discours abscons
Erudit : +1 en EDU
Référent : +10% en Statut versitaire

Cercles d'influence

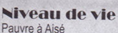
Universitaires, Culturel, Business

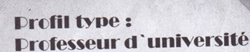
Equipement fétiche

Une somme de notes et de cours, qui procurent un bonus de 10% en Bibliothèque.

Niveau de vie

Pauvre à Aisé





Profil type : Professeur d'université

Caractéristiques & Attributs

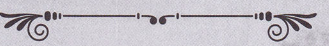
APP	13	Prestance	65%
CON	12	Endurance	60%
DEX	10	Agilité	50%
FOR	10	Puissance	50%
TAI	11	Corpulence	55%
EDU	18	Connaissance	90%
INT	16	Intuition	80%
POU	16	Volonté	80%

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Magie	16
Points de Vie	12
Santé Mentale	80

Compétences d'occupation

Bibliothèque	65%
Contacts & ressources	40%
Interroger	40%
Langues (à choisir)	50%
Métier (Enseignant)	65%
Persuasion	45%
Savoir-vivre	40%
Sciences (à choisir)	80%
Sciences (à choisir)	50%
Statut universitaire	60%



Dossier : Jouer un professeur d'université dans les années 20



La salle de dissection de l'université de Beyrouth, vers 1936

État d'esprit

Il existe globalement trois types de professeurs d'université, chacun ayant son propre registre d'attitudes et profil. Le premier type est celui des professeurs simplement satisfaits de leur statut d'enseignant. Serviables et discrets, ils peuvent réciter le même cours, année après année, et s'en satisfaire. Colonne vertébrale des universités, ils sont souvent réputés ennuyeux, mais leur résistance à l'usure est louée.

La plupart de ces enseignants se montrent distants, fraternisant peu avec les étudiants et les autres professeurs. Toutefois, quand un étudiant parvient à gagner leur affection, celle-ci est sincère, et ils lui gardent longtemps leur estime.

Leur vie tourne habituellement autour de leur métier, mais ils ne font montre que rarement d'intérêt pour la vie du campus, voire même pour ce qui se passe hors de leur département.

Le deuxième type de professeur est de ceux que l'on remarque. Charismatiques, ils sont constamment entourés d'un ensemble d'étudiants en admiration. Capables de cours magistraux pleins de verve, ils poursuivent souvent leur enseignement après les cours, dans des cafés étudiants des environs. Les meilleurs d'entre eux sont des éducateurs brillants et éloquents, mus par un désir sincère d'éclairer leurs semblables. Mais on trouve également des beaux-parleurs parfois incompétents, ayant une tendance appuyée pour la débauche et les liaisons sulfureuses avec des étudiantes.

Enfin, la troisième catégorie comprend les professeurs reclus. Discrets, ces derniers délaissent bien souvent leurs tâches d'enseignement, tout en profitant sans vergogne du matériel de l'université pour mener leurs propres recherches. Obsédés par leur travail, ils ne tissent que peu de liens, hormis avec certains étudiants brillants susceptibles d'apporter leur pierre à l'édifice de leurs recherches. Certains d'entre eux tendent à devenir asociaux, voire à ignorer l'éthique et la morale sous l'impulsion de leur soif de connaissance. Malgré leur caractère souvent difficile, ces professeurs sont généralement considérés comme des sommités dans leur domaine, et admirés pour leur dévotion. En outre, ce sont eux qui sont à créditer des plus remarquables découvertes, et qui portent haut les couleurs de l'université qu'ils représentent.

Les quartiers des étudiants





Le campus de l'Université de New York





Publicité pour des bagues d'Université datant de 1936

Statut des professeurs

Les professeurs d'appoint

Les professeurs non-titulaires mènent une vie marquée par le doute et la peur du lendemain. Ils travaillent d'arrache-pied pour obtenir une titularisation, mais cela peut prendre des années, au cours desquelles ils servent bien souvent de bouche-trous, au service des professeurs titulaires. Leur statut précaire les oblige à faire profil bas pour ne pas s'attirer les foudres des enseignants ou des doyens. Toutefois, aussi longtemps qu'ils se montrent respectueux et compétents, ils gardent de bonnes chances de voir leur contrat renouvelé. Si, par contre, ils échouent à trouver un soutien bien placé dans le département, leur horizon se bouche irrémédiablement.

Les professeurs titulaires

La titularisation est, à bien des égards, une consécration pour un professeur. Il bénéficie ainsi d'un emploi garanti à vie (sauf faute grave), et possède un pouvoir réel au sein de l'université.

Un professeur, avant d'être titularisé, passe habituellement par une période où il fait fonction d'assistant ou de professeur associé.

A partir du moment où il devient titulaire, le professeur bénéficie d'une liberté certaine. Il peut ainsi manquer des cours ou critiquer l'institution sans être inquiété.

Les universités prennent habituellement soin de leurs professeurs titulaires, et la titularisation est un moyen de s'attacher les services des meilleurs. L'université bénéficie par la suite des publications de leurs professeurs, dont la renommée aide à attirer de nouveaux étudiants.

Les professeurs *emeriti*

Le titre de professeur *emeritus* octroie encore plus de respect et de liberté que celui de professeur titulaire. Il s'agit d'un professeur à la retraite qui continue à travailler. Il peut être encore salarié de l'université, mais ne subit plus la charge de travail qui incombe normalement à la fonction. Il intervient de temps en temps lors de séminaires et continue à bénéficier du matériel de l'université. Ce statut est difficile à acquérir, et en être titulaire force l'admiration des collègues. Il en tire parfois un orgueil démesuré, doublé d'un caractère obstiné et maniaque. Mais, en dépit des années, son cerveau reste une arme acérée.

Obligations des professeurs

La charge de travail des professeurs tend à diminuer au fur et à mesure que l'âge croît. La plupart des professeurs non-titulaires enseignent à un nombre de classes allant habituellement de trois à cinq, la plupart du temps aux niveaux d'étude les plus bas du cursus (première et deuxième années). Les professeurs titulaires, bénéficiant des avantages de l'ancienneté, délaissent habituellement les niveaux les plus bas. Certains, solidaires avec leurs jeunes collègues, en prennent toutefois en charge. D'autres, plus retors, choisissent des classes de niveaux bas, et chargent certains étudiants diplômés de dispenser les cours à leur place.

En échange du soutien de l'université, un professeur désirant faire son trou dans un département est censé publier des recherches, écrire des ouvrages de référence, donner des conférences spéciales et agir en concertation avec des groupes professionnels et d'autres universités. La solide réputation qu'il acquiert ce faisant aide à attirer des étudiants prometteurs, tant scolairement que financièrement. Dans le monde académique, la réputation d'un professeur est une mine d'or potentielle.

Les professeurs titularisés écrivent des articles et des livres, publient des recherches, et poursuivent généralement des travaux dans leur domaine d'expertise. D'un côté, leurs recherches les tiennent alertes, mais n'ayant que rarement

Salaires universitaires annuels

Instructeur	2 000 $ à 3 500 $
Assistant professeur	2 400 $ à 3 300 $
Assistant	3 000 $ à 5 000 $
Professeur d'appoint	4 000 $ à 5 000 $
Professeur titulaire	7 000 $ à 10 000 $
Détenteur de chaire	11 000 $ à 13 000 $
Administrateur	12 000 $ à 15 000 $



Matières possibles

Archéologie
Anglais
Anthropologie
Arts
Astronomie
Beaux-arts
Biologie
Chimie
Droit
Economie
Education physique
Etudes orientales
Géographie
Géologie
Histoire
Histoire ancienne
Ingénierie
Langues classiques
Langues modernes
Mathématiques
Médecine
Musique
Philosophie
Psychologie
Sociométrie
Religion

Prérequis

Un professeur d'université se doit de posséder un score d'EDUcation au moins égal à 16. Si votre investigateur ne l'atteint pas, vous pouvez choisir d'incarner un étudiant en fin de cycle donnant des cours aux classes inférieures pour un professeur, ou encore un professeur non-titulaire ayant obtenu son poste grâce à des appuis (ou un score de Présence exceptionnel).

de date limite spécifiquement indiquée, les professeurs tendent à prendre leur temps. Ils sont constamment impliqués dans un ou plusieurs projets en cours, mais peuvent s'aménager de larges périodes de disponibilité. Chaque professeur, néanmoins, est convaincu que ses recherches sont importantes, sinon vitales.

Les professeurs sont placés sous la supervision des doyens de l'université. Ces derniers, bien que n'ayant que peu de contacts directs avec le corps des enseignants, peuvent peser de tout leur poids sur les chefs de département afin de favoriser ou de briser une carrière naissante. Les doyens jouissent d'un immense prestige et d'un pouvoir tout aussi important. Leur nomination n'est pas effectuée à la légère, et échoit en général à des professeurs titulaires et expérimentés.

Bénéfices

La vie d'un enseignant-chercheur est agréable. Le temps dévolu aux cours n'est pas excessif, surtout si on le compare aux horaires effectués dans la plupart des métiers, et les salaires raisonnablement attractifs (du moins pour les titulaires). Les chercheurs bénéficient d'un certain respect à l'université, mais également au sein des villes qui les accueillent. Le matériel de recherche, souvent onéreux, peut être financé par l'université. De plus, les départements accueillent nombre d'experts en divers domaines, prêts à se lancer dans des hypothèses pouvant stimuler leurs capacités intellectuelles.
Les professeurs ont également libre-accès aux ouvrages de référence contenus dans la bibliothèque de l'université, bien plus importante que la majorité des collections privées.
Les universités peuvent également fournir à certains professeurs aventureux des services médicaux, psychologiques, voire légaux.
Enfin, dans le cadre de recherches particulièrement intéressantes pour l'université, cette dernière peut financer des expéditions aux quatre coins du monde pour valider ou élargir les travaux d'un professeur illustre.

Sexisme et racisme

Les universités sont en général plus libérales que les villes qui les accueillent, mais les habitudes et les préjugés restent enracinés. Les femmes sont ainsi assez rares, mais celles qui parviennent à se frayer une place y trouvent une grande liberté.
De même, le racisme de l'époque se voit quelque peu tempéré au sein des universités. Là encore, on trouve des variations très importantes en fonction des États. Les universités s'ouvrent régulièrement aux étudiants étrangers, qui deviennent parfois enseignants au sein du département où ils ont effectué leurs études. Là, hormis chez quelques réactionnaires, ils bénéficient d'un accueil et d'un statut équivalent aux enseignants natifs du pays.

Comportements étranges

Le milieu universitaire présente l'avantage de justifier un grand nombre de comportements étranges, liés à une Santé Mentale défaillante. La fatigue, le stress, le harassement lié aux recherches peuvent expliquer une attitude erratique, jusqu'à une certaine limite.
Là encore, tout est question de prestige. Ainsi, un professeur titulaire adoptant un comportement jugé trop inhabituel pour être toléré sera retiré de ses classes et mis en congé sabbatique pour un temps. Ses collègues du département de psychologie se tiendront par ailleurs à sa disposition pour l'aider s'il en formule le souhait. Les professeurs expérimentés, quant à eux, seront vraisemblablement confinés dans un bureau éloigné du public et laissés à disposition de leurs chères recherches. Quant aux professeurs non-titulaires, leur sort sera traité avec moins de diplomatie.



Dramatis Personae

Alfred Louis Kroeber
(1876 – 1960)

Alfred Louis Kroeber est un anthropologue américain, né dans le New Jersey. Etudiant à l'université de Columbia, il y obtient un doctorat en 1901. Il fait ensuite l'essentiel de sa carrière à l'université de Berkeley.
Kroeber est un spécialiste des populations nord-américaines, et en particulier des Indiens californiens, pour les droits desquels il mène des batailles juridiques.
S'il est majoritairement connu pour ses travaux en ethnologie, il a également apporté des contributions significatives en archéologie, en anthropologie et en ethnolinguistique.
Ses travaux majeurs sont liés à Ishi, un membre du peuple des Yahi.

Contacts possibles : Universitaires, Scientifiques, Globe-trotters

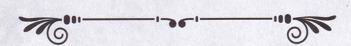
Doane Robinson
(1856 – 1946)

Robinson nait dans le Wisconsin. Il s'établit comme fermier dans le Minnesota, mais abandonne rapidement cette activité pour se consacrer au droit et devenir avocat. Il s'intéresse également à l'histoire, et devient historien pour le compte de l'État du Dakota du Sud. Il a alors l'idée du monument du Mont Rushmore pour favoriser le tourisme. Malgré les oppositions nombreuses – Indiens, environnementalistes – et les difficultés pour réunir les fonds, le projet est validé par le président Coolidge en 1929. Le monument titanesque, sculpté par Borglum dans la roche, représente quatre visages de présidents américains. À sa grande déception, Robinson est par la suite quelque peu écarté du projet. Sa carrière d'historien terminée, il reviendra à l'agriculture, et verra le monument terminé avant sa mort, en 1946.

Contacts possibles : Universitaires, Scientifiques, Monde du travail, Politique



Les militaires





Officier

Le général Douglas MacArthur en 1930

Etre officier de l'armée américaine requiert habituellement une solide formation théorique dispensée par les meilleures écoles militaires (Westpoint pour l'armée de terre, Annapolis pour la Navy). Le gouvernement a instauré un système de bourse permettant aux aspirants officiers de continuer des études tout en se préparant à la carrière militaire. Ils servent ensuite un certain nombre d'années dans l'armée pour rembourser leur dette à la nation.
Il peut arriver que des officiers soient issus des hommes du rang, seulement en cas d'acte de bravoure reconnu.
Les grades obtenus le sont à vie, et les officiers retraités continuent bien souvent de les utiliser.

Particularités

Vétéran : +1 en Impact
Historien : compétence Histoire militaire
Stratège : +10% en Stratégie militaire

Cercles d'influence

Militaires, Forces de l'ordre, Anarchistes

Equipement fétiche

Des médailles et décorations, qui procurent un bonus ou un malus de 10% aux compétences relationnelles en fonction de la perception qu'a son interlocuteur de l'uniforme.

Niveau de vie

Classe moyenne à Riche

Trivia
Durant la guerre mondiale de 14-18, la majorité des régiments américains et certains bataillons possédaient leurs propres grades, dont certains n'étaient pas reconnus par l'armée. En 1920, cette dernière décide de mettre de l'ordre dans cette multiplicité d'insignes, et divise les grades en sept catégories, correspondant à la solde qui y est rattachée.

Profil-type

Caractéristiques & Attributs

APP	13	Prestance	65%
CON	13	Endurance	65%
DEX	13	Agilité	65%
FOR	13	Puissance	65%
TAI	14	Corpulence	70%
EDU	15	Connaissance	75%
INT	13	Intuition	65%
POU	12	Volonté	60%

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Magie	12
Points de Vie	14
Santé Mentale	60

Compétences d'occupation

Armes à feu (Armes de poing)	60%
Armes blanches (Armes de mêlée)	50%
Athlétisme	50%
Autorité	50%
Contacts & ressources	40%
Crédit	40%
Discrétion	40%
Interroger	45%
Stratégies militaires	60%
Vigilance	55%



Mercenaire

Un groupe de volontaires durant la guerre civile espagnole (1936-39)

Le mercenaire est un soldat professionnel non-affilié à un État en particulier. Il loue ses services habituellement au plus offrant, prenant part à de nombreux conflits étrangers. Les membres du mercenariat sont très souvent issus des corps d'armée régulière, démobilisés ou vétérans.

Trivia
Les années 20 sont marquées par les exactions commises par un groupe de mercenaires engagés par le gouvernement britannique pour écraser la rébellion irlandaise. Les Black and Tans incendient, torturent et assassinent, scandalisant la population mondiale, en particulier les États-Unis, où la communauté irlandaise est nombreuse. En réaction, cette dernière tisse durant les années 20 des liens étroits avec un autre groupe armé, l'IRA.

Compétences d'occupation

Armes à feu (choisir), Armes blanches (choisir), Artillerie, Athlétisme, Corps à corps (choisir), Discrétion, Métier (Explosifs, Armurerie, Radio), Premiers soins, Survie, Vigilance

Particularités

Sanguinaire : +1 point d'Aplomb
Puissant : +1 en FOR
Businessman : compétence Négociation de gages

Cercles d'influence

Business, Militaires, Forces de l'ordre

Equipement fétiche

Une arme fétiche, qui procure un bonus de 10% dans la compétence correspondante.

Niveau de vie

Pauvre à Aisé




Dossier : Mercenaire dans les années 20 : Où trouver du boulot ?




A voir

Sur les conflits cités ci-contre :

Michael Collins

1996 • 2h12 • De Neil Jordan, avec Liam Neeson et Julia Roberts
Un biopic sur une figure légendaire de la révolution irlandaise.

Cristiada

2012 • 2h22 • De Dean Wright, avec Andy Garcia et Eva Longoria
Un film sur la révolte des Cristeros, qui permet en outre d'avoir une vision du Mexique dans les années 20.

Guerre gréco-turque (1919-1922) : également connue sous le nom de campagne grecque de la guerre d'indépendance turque, c'est un conflit qui oppose la Grèce aux révolutionnaires turcs. En 1920, par le Traité de Sèvres, sous la pression des gouvernements de l'Entente, et en particulier du Royaume-Uni, l'Empire ottoman, vaincu pendant la Première Guerre mondiale, avait cédé à la Grèce des territoires en Anatolie et en Thrace orientale. Mais les nationalistes turcs, dirigés par Mustapha Kemal, n'acceptent pas ce traité et prennent l'offensive : le conflit se termine par une victoire éclatante de leurs armées, et le traité de Sèvres est remis en question. Par le traité de Lausanne, la Grèce abandonne l'ensemble de ses gains territoriaux de 1920.

Guerre turquo-arménienne (1920) : en 1920, le traité de Sèvres définit les frontières de l'Arménie et lui attribue notamment les régions de Van et Bitlis. Mais les Turcs ne veulent pas céder ces zones « arméniennes » jusqu'alors incluses dans l'Empire ottoman, et habitées également par quelques populations turques et kurdes. Dès lors, Mustafa Kemal organise une offensive contre l'Arménie pour reprendre ces terres et c'est la guerre. Le 2 décembre 1920, après des négociations entre l'Arménie et la Turquie, le traité d'Alexandropol est signé, et un accord entre Arméniens et Soviétiques définit l'Arménie comme une « république socialiste soviétique ». Les Arméniens perdent les territoires qu'ils avaient acquis par le traité de Sèvres et entrent dans le giron soviétique.

A lire

Sur le quai de Smyrne (du recueil In Our Time)

1925 • D'Ernest Hemingway

Une nouvelle située pendant la guerre gréco-turque, que l'auteur a couverte comme correspondant de guerre.

Guerre civile irlandaise (1922-1923) : guerre ayant opposé entre eux les indépendantistes irlandais, divisés sur le Traité de Londres ratifié de peu par le Dáil Éireann, le gouvernement officiel, en décembre 1921. La majorité suit Arthur Griffith et Michael Collins, membres du premier gouvernement de l'État libre d'Irlande créé par le traité, et une minorité suit Eamon de Valera. La guerre éclate après la victoire des partisans du traité aux élections de 1922, elle coûtera la vie à près de quatre mille Irlandais.

Guerre des Cristeros (1926-1929) : rébellion paysanne qui souhaite défendre l'Église catholique romaine contre l'État mexicain. Les rebelles ont pris le nom de « Cristeros » (partisans du Christ). Le conflit dure deux ans, et prend fin grâce à des négociations diplomatiques où les États-Unis ont joué un rôle majeur, par le biais de leur ambassadeur Dwight Whitney Morrow.

Soldat

Les hommes de rang de l'armée comprennent également les sous-officiers. S'engager dans l'armée ne demande aucune formation particulière, celle-ci étant prodiguée durant les classes. A la suite de ces dernières, chaque soldat est affecté à un corps d'armée particulier, plus ou moins spécialisé.

Trivia
La Grande Guerre marque un virage décisif dans la constitution de la puissante armée des États-Unis. Auparavant limitée en effectifs et matériel (quatre divisions d'infanterie, une de cavalerie, trois mille camions), mal préparée, l'armée voit ses capacités exploser à partir de 1917 (trente-deux divisions de quarante mille hommes en Europe, près de deux cent mille camions en 1919). Lors de la signature de l'armistice en 1918, l'armée américaine compte près de six millions de soldats.

Compétences d`occupation

Armes à feu (Armes d'épaule), Armes blanches (Armes de mêlée), Athlétisme, Corps à corps (à choisir), Discrétion, Métier (Armurerie), Premiers soins, Se cacher, Vigilance, une compétence liée au corps d'armée : Bureaucratie, Métier (Mécanique), Métier (Explosifs), Equitation, Conduite, etc.

Particularités

Vétéran : +1 en Impact
Sniper : +10% en Armes à feu (Armes d'épaule)
Discipliné : compétence Appliquer strictement des ordres

Cercles d`influence

Militaires, Forces de l'ordre, Anarchistes

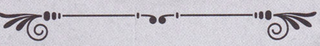
Equipement fétiche

Un uniforme, qui procure un bonus d'interaction de 10 % avec les autres militaires, mais un malus de 10% avec ceux qui ne partagent pas ce patriotisme.

Niveau de vie

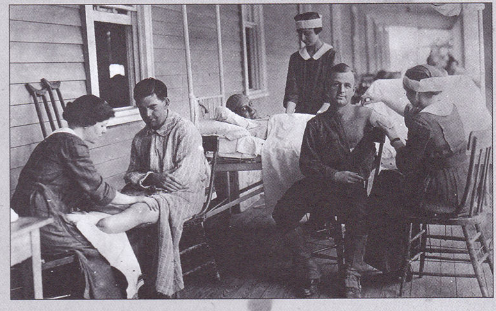
Pauvre à Classe moyenne





Dossier : Jouer un ancien combattant dans les années 20

Jouer un ancien combattant de la Grande Guerre



La Grande Guerre a été une expérience qui marqua de façon indélébile ceux qui l'ont vécue. Ses survivants en furent profondément changés, tant négativement, par les épreuves traversées et les séquelles récoltées, que positivement par l'esprit de corps qu'elle engendra. Vous avez été présent au front, et vous avez survécu. Vous avez cru un instant que l'armistice allait marquer pour vous un simple retour à ce que vous aviez laissé derrière. Mais bien vite, vous avez réalisé qu'il n'en était rien.

Souvenirs de guerre

La guerre, c'est avant tout l'expérience de la mort sous toutes ses formes. La sienne propre, que l'on sent roder, tout près de soi. Celle des autres, qu'ils soient amis ou ennemis. Celle que l'on donne. Au final, risquer sa vie n'est qu'un détail. Ce qui marque les combattants, c'est cette impression d'avoir vu la mort les yeux dans les yeux. Sa présence obsédante et impossible à chasser, cette impression qu'il ne reste que quelques instants à vivre. Vous avez, comme tous les anciens combattants, passé des jours entiers, voire des semaines ou des mois, dans une sorte de relation de proximité avec la mort. Une forme d'intimité. Vous avez évolué sous sa menace constante. Elle était tellement présente. Vous et vos camarades avez passé des jours entiers entourés de cadavres. Bien sûr, les soldats s'efforçaient d'ensevelir et d'évacuer les dépouilles de ceux qui avaient été abattus dans les tranchées. Mais ceux qui gisaient entre les lignes restaient en place, en proie au soleil et aux charognards. Hommes et animaux, que vous voyiez pourrir, gonfler, jour après jour. La puanteur des carcasses emplissait l'air, jusqu'à en devenir familière. Pire encore, au cours des déplacements, le contact impromptu avec un cadavre qui vous barrait subitement la route, et qu'il fallait déplacer pour se frayer un chemin dans les tranchées boueuses. Quelquefois, aux trois-quarts enfoui dans la boue, vous ne le remarquiez même pas, et le piétiniez en passant. Mais le pire reste peut-être les interminables agonies dont vous avez été le témoin impuissant. Voir son voisin de tranchée souffrir, crier, appeler, sangloter ou se taire, mais vous regarder comme pour implorer une aide

Violence

En condition de conflit ou de violence subie (dont la privation de liberté), on observe une augmentation de la cruauté, de l'insensibilité, voire du sadisme ou de la folie. Le stress à l'origine du trouble peut être constant, ou passager mais récurrent. Ces troubles de la personnalité et comportementaux sont parfois associés à des troubles psychomoteurs (qui peuvent aussi avoir des origines biologiques, c'est-à-dire être des séquelles de traumatismes physiques).
Ces troubles peuvent être momentanés et apparaître sous forme de crises, ou durables.









Réponse à l'injustice

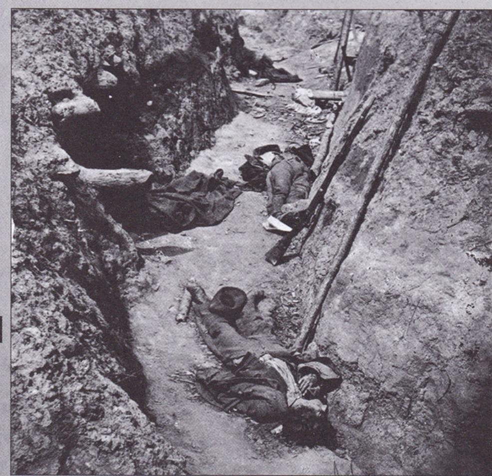
Durant la guerre, nombre de soldats furent emprisonnés ou exécutés pour avoir soi-disant simulé des afflictions afin d'échapper au combat, ou pour des comportements jugés indignes de militaires. Certains désordres attribués à la faiblesse de caractère des soldats peuvent en fait avoir des causes organiques. Les soldats sont exposés à des chocs physiques internes importants (effet de souffle), qui peuvent gravement traumatiser les organes internes sans laisser de traces externes, et à de nombreuses matières toxiques dont en particulier le mercure (amorces des munitions), les gaz de combat, les composés issus de la combustion de la poudre constituée de nitrate, et le plomb, qui est l'un des matériaux les plus utilisés dans les munitions. Ces toxines sont inhalées et/ou absorbés par la peau et/ou par ingestion.

Certaines d'entre elles provoquent des paralysies, une réduction du champ visuel (mercure), une perte de la vue ou des hallucinations, voire un défaut de coordination des mouvements.

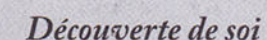
Tant de soldats ont payé de leur vie la méconnaissance de certains médecins et officiers du front…

que vous ne pouviez lui apporter, recueillir les ultimes confidences, recevoir une photo jaunie à transmettre. Peut-être. Ces épreuves intolérables renvoyaient à l'angoisse de votre propre mort. Une expérience qui vous a marqué à jamais.

Mais l'épreuve de la mort ne se réduit pas à cette attente angoissée usante et absurde. Elle n'est pas seulement celle, passive, de la victime. Elle est aussi, parfois, celle du bourreau. Car la guerre, c'est aussi donner la mort. Et cette épreuve, qui vous paraissait si naturelle sur le moment, revient vous hanter sous une forme ou une autre. Vous avez beau la repousser, la refouler au plus profond de votre conscience, elle revient toujours. Vous aviez beau tenir des raisonnements moraux, vous répéter que tuer était un devoir, une nécessité, un acte de protection, le croyiez-vous vraiment ? La vérité, c'est que vous aviez conscience d'avoir transgressé un interdit fondamental, et d'être entré dans la catégorie des tueurs.



Vous avez sans doute fait votre métier, mais cela n'enlève pas la culpabilité. L'horreur de la guerre n'est pas seulement issue d'une angoisse, mais aussi de votre morale déchiquetée. Pour supporter tant d'horreurs et continuer à assurer votre fonction de soldat dans le quotidien des tranchées, vous avez dû apprendre à vous défendre, à vous vêtir d'une cuirasse contre les émotions et à vous parer d'insensibilité. Vous vous êtes habitué à côtoyer les morts, à les sentir, à les toucher. La mort était devenue une compagnie familière, une présence constante dont vous ne vous souciiez même plus. A force de vivre dans la souffrance, vous vous y étiez accoutumé. Autour de vous, les décès s'enchaînaient. Vos frères, vos amis tombaient. La douleur était devenue si naturelle que peu à peu, elle était devenue un symbole de vie. Souffrir, c'était vivre. Les malheurs étaient si nombreux que parfois, vous ne trouviez pas assez d'énergie pour vous apitoyer dessus. Les infortunes des autres vous ont progressivement moins touché. Et vous êtes devenu un animal à sang froid.



Découverte de soi

La guerre est une mise à l'épreuve de ce que l'on a de plus enfoui en soi. Dans ces moments-là, vous vous êtes retrouvé livré à vous-mêmes, sans possibilité de vous cacher. Etrangement, cela vous a permis de mieux vous connaître. Vous avez dû faire vos preuves, montrer votre valeur en tant que soldat et en tant qu'être humain. Et vous avez survécu. Vous savez à présent que vous valez quelque chose.

Vous avez appris que vous savez faire face à des situations de crise. Le courage tel qu'il est décrit communément n'est qu'une illusion. Les comportements bravaches, le mépris du danger et les attitudes héroïco-suicidaires ne sont en définitive que des

manifestations d'une terreur absolue. Le vrai courage n'est pas d'essayer de vaincre sa peur. C'est apprendre à vivre avec elle, sans la laisser dévorer vos capacités et vos moyens. Avoir affronté ses peurs vous donne une force que peu possèdent. Vous en tirez une certaine fierté, et nourrissez parfois un mépris par ricochet envers ceux qui n'ont pas vécu votre expérience. Vous n'avez peut-être pas demandé à vivre toutes ces épreuves, mais au final, vous les avez traversés. Et vous avez survécu là où beaucoup auraient perdu leurs moyens. Vous n'êtes peut-être pas un héros, mais en tous cas, vous pouvez marcher la tête droite.

Logiquement, c'est avec les autres vétérans que vous avez le plus d'affinités. L'enfer des tranchées a amené les combattants à s'entraider constamment. Un soldat seul était bien souvent synonyme de soldat mort. Les colis étaient partagés, l'alcool et le tabac dégustés en groupe. Celui qui craquait était réconforté. Vous montriez vos photos, parliez de vos familles. Même quand vous ne parliez pas les mêmes langues, le plus important était de communiquer. Les blessés étaient au centre de toutes les attentions. On n'abandonnait pas un homme à terre, même si les chances de le sauver étaient, au final, infimes. On nettoyait ses blessures. On mettait un morceau de cuir entre ses mâchoires tandis que la scie du chirurgien faisait son office. On tâchait de l'apaiser dans l'attente de la mort. Vous avez développé un talent brut véritable pour l'affectif. Une forme non policée, instinctive, épurée de toutes les convenances sociales. Les témoignages d'amitié ou d'estime entre soldats sont les plus authentiques, car on touche là à la quintessence des sentiments. En conséquence, les relations nouées avec les autres soldats sont de celles qui marquent. Paradoxalement, cette fraternité née d'une période de votre vie partagée et à laquelle vous avez survécu s'arrête souvent à la fin du conflit.

Ils savent la hantise de la mort, se rappellent le climat de danger, l'horreur de la baïonnette qui pénètre les chairs. Ils vous ont vu vrai, et vous avez contemplé leur âme. Sans doute cette connaissance de l'autre est-elle un facteur de survie dans les tranchées. Mais de retour dans le monde, comment gérer cette image que leurs yeux vous renvoient ? Comment revivre à travers ces êtres chers les moments les plus pénibles de votre vie ?

Retour à la vie civile

Le retour des soldats traumatisés n'alla pas sans présenter certaines difficultés. Retrouver des personnes proches perdues de vue durant plusieurs mois ne fut pas si facile, d'autant que celles-ci ne savaient pas forcément comment agir et gérer le traumatisme de leur proche. Certains versèrent dans la surprotection, d'autres dans la gêne



ou l'indifférence, voire dans la répugnance. La réunion de couples séparés et changés par la guerre fut parfois difficile. Certaines séquelles se révélèrent ainsi extrêmement préjudiciables à la vie conjugale. Les femmes avaient, durant la guerre, fait un pas important vers l'autonomie, et se révélèrent souvent réticentes à l'idée de retrouver leur rôle de femme au foyer.

Tous les problèmes sont aggravés par une impossibilité, au retour dans la famille ou la vie civile, de dire ou de partager la violence qui a été infligée, vécue et ressentie, ce qui accélère la désociabilisation, l'ancien soldat se plaçant alors dans une situation d'incompris, qui renforce une vie solitaire ou avec d'anciens soldats. De nombreux soldats, en particulier des unités spéciales, sont en outre tenus à un devoir de réserve, ou ont dû promettre de ne pas révéler ce qu'ils ont fait ou vu, éventuellement contre leur gré et sous la menace. Le secret les enferme un peu plus.

L'afflux de vétérans démobilisés et l'arrêt des activités spécifiques à la guerre entraînerent un déséquilibre du marché du travail, et la population vit le retour massif des soldats d'un œil inquiet, voire hostile.

Chez le grand public, commença à se développer l'apparition, après la guerre, et malgré la victoire, d'un sentiment de désillusion et une « démobilisation culturelle ». La Génération perdue (voir page 65) en est l'incarnation typique.

Il en résulta parfois une inadaptation des vétérans à la société qu'ils n'avaient pourtant pas quittée depuis longtemps. Cela fut

Option de création : Ancien combattant de la Grande Guerre

Cette option permet de créer un personnage ayant vécu de l'intérieur la Grande Guerre. Bien qu'elle s'adresse prioritairement aux militaires, elle peut également s'appliquer à des journalistes correspondants de guerre, médecins, etc.

Le traumatisme

Le traumatisme détermine l'intensité avec laquelle votre investigateur a vécu la guerre et à quel point elle l'a marqué. Comme indiqué, aucun vétéran de la Grande Guerre n'est ressorti indemne.

Le traumatisme peut être Faible, Moyen ou Fort.

Au niveau Faible, une séquelle est choisie et appliquée.

Le personnage gagne un bonus de 10% sur tous les tests de SAN impliquant l'horreur d'origine humaine (c'est-à-dire que la confrontation aux abominations du Mythe n'est pas concernée).

Au niveau Moyen, deux séquelles sont choisies, ou une séquelle est doublée.

Le personnage gagne un bonus de 20% sur tous les tests de SAN impliquant l'horreur d'origine humaine (c'est-à-dire que la confrontation aux abominations du Mythe n'est pas concernée).

Au niveau Critique, trois séquelles sont choisies, ou une séquelle est triplée.

Le personnage gagne un bonus de 30% sur tous les tests de SAN impliquant l'horreur d'origine humaine (c'est-à-dire que la confrontation aux abominations du Mythe n'est pas concernée).



Les séquelles physiques
Une séquelle physique enlève un point de caractéristique par niveau de traumatisme. Quelques exemples sont donnés ci-après pour justifier cette perte.

Perte de Force : atrophie musculaire, mutilation
Perte de Constitution : victime de gazage, empoisonnement, affliction pulmonaire
Perte de Dextérité : mutilation (mains, pieds), claudication, tremblements nerveux
Perte d'Intelligence : choc à la tête, trépanation, pertes sensorielles
Perte de Pouvoir : traumatisme mental (voir ci-après)
Perte d'Apparence : brûlures, cicatrices, défiguration
Perte de Taille : empoisonnement, perte d'appétit, nausées
Perte d'Education : amnésie, lésion neurologique

Les séquelles mentales
Cauchemars
Comportements autodestructeurs (suicidaire, automutilation)
Culpabilité
Cyclothymie (caractère changeant)
Dépendances (drogue, alcool)
Hallucinations
Insomnie
Obsessions
Paranoïa
Phobies (à déterminer)

encore plus évident pour les soldats américains d'origine étrangère (en particulier allemande) qui, rentrés au pays, subirent remarques et regards en coin en dépit de leur engagement.

La guerre entraîna également chez certains vétérans une démobilisation par la honte, celle d'avoir survécu, la perte de confiance en soi ou en la société. Les blessures ou séquelles psychologiques conséquentes à des événements insupportables (tueries, mais aussi torture, expérimentations médicales de guerre, etc.) se révélèrent être des freins à la réintégration dans une vie de société normale. C'est ainsi que de nombreux vétérans se retrouvèrent sans emploi, livrés à eux-mêmes, vagabondant ou sombrant dans la dépression ou l'illégalité. D'autres, tels les aviateurs, se lancèrent dans des spectacles à hauts risques pour retrouver l'ivresse des combats qui avaient fait leur gloire.

Les troubles liés à la guerre

Ces troubles sont généralement liés à deux facteurs (parfois aux deux). Vous reconnaîtrez certainement dans la liste quelques éléments qui pourront expliquer certaines choses chez vous :

- **L'épuisement physique**, lié à la fatigue physique, au manque de sommeil, aux marches forcées, à la douleur physique dépassant la résistance normale de l'individu, auquel on peut parfois ajouter l'exposition à certaines toxines (armes chimiques, toxicité des munitions, alimentation avariée, etc.). Dans ces cas, les troubles sont généralement temporaires, même s'ils peuvent être récurrents.
- **L'épuisement moral**, lié à la confrontation à la mort, à l'acte de tuer, à la torture, à des actes contredisant la morale du soldat, à l'obligation d'obéir à des ordres considérés comme inadaptés. Les troubles sont alors tributaires de la distance que doit prendre l'esprit du combattant avec la réalité. Il ne devient pas insensible, mais pour sauvegarder sa santé mentale, l'esprit se dissocie des actes qu'il commet.

Séquelles

Il n'est pas de vétéran sans séquelle. Même l'ancien combattant le plus équilibré en apparence a, au fond de lui, un traumatisme. Vous ne faites pas exception.

Vous avez pu constater qu'il existe deux grands types de séquelles.

- Les **séquelles directes** ou immédiates sont celles acquises durant les combats. Elles sont issues la plupart du temps de chocs et traumatismes liés à la violence des batailles. Nous trouvons là des séquelles liées aux blessures et mutilations, ainsi que celles liées à l'exposition à des événements ou des traitements traumatisants (chocs sensoriels, torture, blessures).
- Les **séquelles à moyen terme** sont également d'origine traumatique, mais se révèlent quelques temps après le conflit. Nous trouvons dans cette catégorie les traumatismes psychologiques liés aux comportements jugés amoraux que l'on infligés ou subis (vols et spoliations, pillages, viols, combats impliquant des enfants), mais aussi les séquelles physiques plus longues à se dessiner (séquelles postopératoires conséquentes à des opérations chirurgicales effectuées dans des conditions épouvantables, maladies, empoisonnements).



A voir

Johnny s'en va-t-en guerre

1971 • 1h50 • De Dalton Trumbo, avec Timothy Bottoms
Un soldat revient du front atrocement mutilé. Il reprend tout doucement conscience de la vie qui l'entoure, et apprend tant bien que mal à communiquer avec une infirmière amicale.

The Roaring Twenties

1939 • 1h44 • De Raoul Walsh, avec James Cagney et Humphrey Bogart
Trois soldats américains qui ont combattu en France pendant la Première Guerre mondiale se séparent et retournent à la vie civile. L'un est avocat, l'autre verse dans la contrebande, tandis que le dernier devient chauffeur de taxi. La Prohibition va les réunir de nouveau pour le meilleur et pour le pire.

Et toujours... Boardwalk Empire

On voit dans cette série trois personnages anciens combattants, à des stades de traumatismes différents : Owen, le combattant de la guerre d'Irlande, Jimmy, vétéran de la Grande Guerre, et Harrow, l'ancien sniper défiguré.

Garde-côtes

Semper Paratus (Toujours prêts)
Des gardes côte fouillant un bateau de contrebandier

Avec l'application de la Prohibition, le métier de garde-côtes tend à se développer de façon exponentielle. Le garde-côte reçoit une formation navale de matelot doublée d'un solide entrainement policier. Sa fonction comprend des opérations de sauvetage en mer, de nombreuses patrouilles et interventions nocturnes, ainsi que des affrontements réguliers avec les contrebandiers.

Trivia

L'organisation actuelle des garde-côtes remonte à 1915, quand le Revenue Cutter Service, un service douanier appartenant au Département du Trésor, est réuni avec les services de sauvetage en mer. Toutefois, en temps de guerre, le corps des gardes-côtes est intégré à la Navy.

Compétences d'occupation

Armes à feu (Armes de poing), Athlétisme, Bureaucratie, Discrétion, Ecouter, Navigation, Perspicacité, Sciences humaines (Géographie marine), Trouver Objet Caché, Vigilance

Particularités

Chasseur : compétence Connaissance des circuits de contrebande
Pilote : +10% en Navigation
Nageur : +1 en FOR

Cercles d'influence

Militaires, Forces de l'ordre, Pègre

Equipement fétiche

Une lampe, qui procure de nuit un bonus de 10% en Vigilance.

Niveau de vie

Classe moyenne

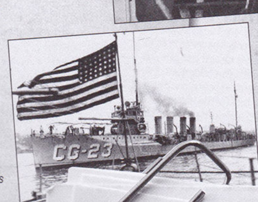


Photo d'un cutter, navire utilisé par les garde-côtes

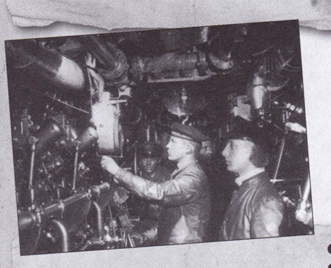
« The real McCoy »

Durant les premières années de la Prohibition, un contrebandier se couvre de gloire jusqu'à devenir dans le milieu une légende vivante. Son nom est William McCoy. Solidement établis dans la construction navale, William et son frère Ben subissent une mauvaise passe au début des années 20, et se lancent finalement dans la contrebande d'alcool. A bord de son navire, le *Tomoka*, progressivement accompagné de plusieurs autres bateaux, William fait transiter de l'alcool qu'il va chercher aux Bahamas et à St Pierre et Miquelon. Il met en place un système ingénieux : mouiller dans les eaux internationales et ravitailler de petites embarcations rapides venues à sa rencontre.

Lui-même non buveur, il est réputé pour être intransigeant sur la qualité. L'expression « the real McCoy » à propos d'un alcool devient synonyme de valeur. Il tire également une grande fierté d'être totalement indépendant du crime organisé, auquel il ne verse aucune prime. Il devient de fait un adversaire à la fois de la pègre et du gouvernement.

Fin 1923, les garde-côtes, à bord du *Seneca*, appréhendent McCoy dans les eaux internationales. Ce dernier plaide coupable et passe neuf mois en prison.

Une fois sorti, il retourne en Floride, où il reprend son activité de construction navale, tout en effectuant de temps en temps une petite escapade en mer…



Sous-marinier

Honneur, Courage, Dévouement

Malgré les progrès technologiques effectués en matière de sous-marins, le métier de sous-marinier, bien qu'éminemment prestigieux, reste sans doute le plus dangereux et le plus contraignant de toute l'armée des États-Unis. Un entrainement d'une rare exigence attend les candidats.

Trivia

La majorité des sous-marins américains des années 20 appartiennent à la classe S. Cinquante et un modèles furent construits durant cette période, dont six ont sombré. Leur double motorisation (diesel et électrique) leur permet d'atteindre une vitesse maximale de 15 nœuds en surface, et 11 nœuds en immersion. Leur autonomie de déplacement atteint les 15 000 Km, et ils peuvent plonger jusqu'à des profondeurs de 60 m. L'équipage se compose habituellement d'une quarantaine d'hommes.

Compétences d'occupation

Athlétisme, Armes à feu (Armes d'épaule), Armes blanches (Armes de mêlée), Artillerie, Bricolage, Ecouter, Premiers soins, Se mouvoir dans des espaces exigus*, Vigilance, une spécialité à choisir :
Analyste : Sciences de la vie (Biologie marine)
Radio : Métier (Radio)
Plongeur : Plongée sous-marine
Médecin de bord : Médecine
Pilote : Piloter (Submersible)

Particularités

Vétéran : +1 point d'Aplomb
Versatile : compétence Choisir une deuxième spécialité
Agile : +1 en DEX

Cercles d'influence

Militaires, Forces de l'ordre, Anarchistes

Equipement fétiche

Des livres et des photographies de proches, permettant de lutter durablement contre le mal des profondeurs, qui procurent un bonus de 10% aux tests de SAN qu'implique ce mal.

Niveau de vie

Classe moyenne



A voir

U-571



2000 • 1h56 • De Jonathan Mostow, avec Harvey Keitel et Bill Paxton

En 1942, un sous-marin américain classe S archaïque est camouflé en sous-marin allemand pour une mission des plus périlleuses.

Bien que situé durant la Deuxième Guerre mondiale, ce film permet de voir à l'œuvre un sous-marin classe S.

Le raid sur Innsmouth

Dans le milieu des sous-mariniers, le raid déclenché par l'armée des États-Unis sur la petite ville d'Innsmouth fait l'objet de nombreuses rumeurs et conjectures. Il est à présent de notoriété publique qu'un sous-marin de classe S a été affrété dans le plus grand secret pour participer à cette attaque massive qui n'a pas manqué de faire réagir l'opinion publique.

Toutefois, une zone d'ombre entoure, depuis, l'équipage du S51, dont aucun membre n'a plus reparu lors de missions ultérieures. Selon les autorités, nombre des matelots ont trouvé la mort durant la mission, les autres ayant gagné le droit à une retraite anticipée.

Il n'empêche qu'il se murmure que les survivants ont été accaparés dès leur retour sur la terre ferme et acheminés vers un endroit secret. On raconte que plus que leur état physique, c'est leur état psychologique qui se révéla problématique. On prête à ces braves des propos incohérents, des divagations sur une cité enfouie sous les mers, sur des hommes-poissons et des créatures fantastiques. On dit que tous ont vu des choses inconnues de l'être humain, et que leur esprit a vacillé, rendant nécessaire leur neutralisation.

On raconte plein de choses… Mais cela restera à l'état de conjecture tant qu'une question n'aura pas obtenu de réponse : où sont les survivants de l'équipage du S51 ?

Enquêteur militaire

Les enquêteurs militaires sont l'équivalent, dans l'armée, des inspecteurs dans le civil. Ils opèrent dans le cadre de crimes impliquant des soldats, et sont la plupart du temps stationnés sur des bases militaires. Leurs moyens sont limités et leur position hiérarchique assez incertaine.

Trivia

Pendant la Guerre Civile américaine, les enquêtes concernant des délits perpétrés au sein de l'armée sont confiées à des agences extérieures, en particulier l'Agence Pinkerton. C'est d'ailleurs Allan Pinkerton qui est chargé de concevoir la première division d'enquête criminelle au sein des forces armées. En 1918, le général Pershing met en place le CID (Criminal Investigation Division), constitué de militaires chargés des enquêtes au sein de l'armée.

Compétences d'occupation

Armes à feu (Armes de poing), Bureaucratie, Connaissance du droit et des procédures militaires*, Corps à corps (bagarre), Criminalistique, Discrétion, Ecouter, Interroger, Trouver Objet Caché, Vigilance

Particularités

Intimidant : compétence Impressionner les gradés
Perceptif : +1 en INT
Diplomate : +10% en Interroger

Cercles d'influence

Militaires, Fonctionnaires, Forces de l'ordre

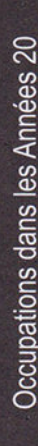
Equipement fétiche

Une plaque officielle, qui permet une prérogative pour une enquête impliquant un militaire, et qui procure un bonus de 10% aux compétences d'influence sur les militaires, mais -10% sur les policiers « civils ».

Niveau de vie

Classe moyenne

Dramatis Personae



Thomas Edward Lawrence dit Lawrence d'Arabie

(1888 – 1935)

Né au Pays de Galles, Lawrence effectue des études d'histoire à Oxford. A peine âgé de 20 ans, il parcourt la France et le Moyen-Orient pour étudier les châteaux. Il obtient son diplôme avec mention en effectuant une thèse sur l'architecture militaire. Lawrence se lance par la suite dans une carrière d'archéologue au Moyen-Orient, où il apprend l'arabe et participe à de grands projets auprès d'architectes réputés (Karkemish, Kafr Ammar).

En 1914, sous couvert de tâches archéologiques, Lawrence est dépêché par l'armée britannique en mission de renseignement dans le Sinaï. Lorsque le conflit éclate, il est nommé agent de liaison entre Britanniques et forces arabes. Il combat par la suite aux côtés des forces menées par le chef arabe Fayçal contre les Ottomans et permet, en prenant parfois des initiatives personnelles et sans en référer au commandement, la prise de plusieurs villes, dont Aqaba et Damas. Il atteint le grade de lieutenant-colonel et est décoré à de nombreuses reprises. Après la guerre, Lawrence milite pour l'indépendance de la Syrie, et participe en 1919 à la conférence de paix de Paris. Il devient par la suite conseiller politique de Winston Churchill, tout en se consacrant à l'écriture (*Les Sept Piliers de la sagesse* est édité en 1926). En 1925, il s'engage comme simple soldat sous un pseudonyme dans la Royal Air Force et est affecté en Inde, où il semble en fait mener une mission spéciale contre le roi d'Afghanistan. En 1929, il est rapatrié à Londres, et sert comme simple mécanicien. Il met également au point des canots à grande vitesse avant de quitter l'armée en 1935.



Il meurt d'un accident de moto en 1935, laissant derrière lui l'image d'un aventurier, militaire et écrivain de talent.

Contacts possibles : Militaires, Diplomates, Artistes, Baroudeurs, Scientifiques, Politique, Universitaires

John Pershing

(1860 – 1948)

Né dans le Missouri, John Pershing entre sans enthousiasme à l'académie militaire de West Point en 1882, où ses qualités de meneur d'hommes le font nommer capitaine des cadets. Il sort de l'académie avec le grade de sous-lieutenant et enchaîne les campagnes militaires : au Nouveau-Mexique face à Geronimo, au Dakota contre les Sioux, avant de devenir instructeur, en particulier à West Point, où sa rigidité le rend impopulaire.

A partir de 1899, Pershing se distingue lors de campagnes dans le Pacifique (Cuba, Philippines) et reçoit l'hommage du président Roosevelt. Il devient par la suite diplomate au Japon, où il est décoré par le mikado (l'Empereur). En 1906, malgré son jeune âge, Pershing est nommé général par Roosevelt, provoquant une vague de protestations dans l'armée. Il repart vers les Philippines à la suite de sa nomination, avant de rejoindre San Francisco dans l'hypothèse d'un conflit mexicain. En 1915, un incendie emporte sa femme et ses trois filles. Pershing se voue à son travail et, en 1917, il est nommé commandant des forces expéditionnaires américaines en France, et remporte des victoires marquantes aux côtés des Alliés.

En 1919, Pershing reçoit le grade de général des armées, le plus haut possible. En 1924, « Black Jack » se retire du service actif, mais reste proche de l'armée, comme consultant occasionnel.

Il meurt en 1948.

Contacts possibles : Militaires, Politique

LE MÉCANISME D'UN SOUS-MARIN

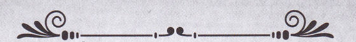
Poste de l'officier de quart pour la naviga-tion en surface
Périscope
Compartiment des torpilles et poste des maîtres
Capot de descente
Ventilateurs
Poste central
Antenne de T.S.F.
Barre de direction
T.S.F.
Capot de descente
Superstructures remplies d'eau en plongée
Antenne de T.S.F.
Gouvernail de surface
Canon de 75 à crosse
Water-ballast
Accumulateurs
Torpille
Chambre d'officier
Purge
Water-ballast
T.S.F.
Cloison
Caisse d'assiette centrale
Torpille
Compas gyroscopique
Barres de profondeur
Moteurs Diesel
Torpille
Cloison étanche
Purge
Ballast
Moteurs électriques
Cloison étanche
Poste d'équipage
Capot de descente
Ras d'accostage
Caisse d'assiette arrière
Gouvernail de plongée arrière (un gouvernail semblable à l'avant)
Gouvernail de direction

Périscope
Pont
Porte étanche
Superstructures
Purge
Caisse d'assiette
Barre de direction
Barres de plongée
Ballast
Remplissage
Cale
Cale
Accumulateurs
Quille

COUPE AU POSTE CENTRAL

Navire puissant et redoutable, le sous-marin est un mécanisme extrêmement compliqué : une véritable merveille de précision. Il a reçu pendant la guerre de nombreux perfectionnements. Inventés en France, les sous-marins sont malheureusement devenus, entre les mains de l'ennemi, des bâtiments extrêmement meurtriers qui n'ont respecté ni les grands paquebots, ni les navires-hôpitaux, ni même les voiliers et les vapeurs des nations neutres. Les Alliés ont coulé environ 200 sous-marins ennemis, mais cela ne compense pas les terribles pertes que nous avons subies.

Le mécanisme d'un sous-marin, Extrait de l'*Almanach Hachette* de 1920



Le monde de la nuit



Le règne des larmes est terminé.
Les taudis ne seront bientôt que souvenir.
Nos prisons deviendront usines, entrepôts et silos à grain.
Les hommes marcheront droit.
Les femmes auront le sourire. Les enfants riront.
L'enfer restera un espace à louer à jamais.

Discours du révérend Billy Sunday au début de la Prohibition



Vagabond

Les vagabonds ne sont pas rares, même dans la période de prospérité que constituent les années 20. Sous cette appellation sont rangés les clochards des villes et les « hobos » qui courent la route, en suivant bien souvent les tracés des chemins de fer. Leur vie est faite de petits boulots, de mendicité, voire d'activités illégales.

Trivia

Les chemineaux, qui circulent essentiellement le long des rails, utilisent un langage spécial constitué de graffiti, laissés en évidence pour prévenir de la présence d'un danger, humain ou animal, ou au contraire d'une opportunité de travail ou de repas.

Compétences d'occupation

Armes blanches (Armes de mêlée), Athlétisme, Baratin, Bricolage, Corps à corps (Bagarre), Discrétion, Survie, Sciences humaines (Géographie), Trouver Objet Caché, Vigilance

Particularités

Voyageur : +1 en CON
Débrouillard : 10% en Trouver Objet Caché
Émouvant : compétence Demander la charité

Cercles d'influence

Sans-abri, Monde du travail, Forces de l'ordre

Equipement fétiche

Une vieille sacoche remplie d'ustensiles divers, qui procure un bonus de 10% en Survie.

Niveau de vie

Indigent

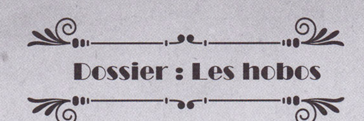
A voir

Natty Gann



1985 • 1h41• De Jeremy Kagan, avec Meredith Salenger et John Cusack

Chicago, dans les années 30, en pleine crise économique. Un chômeur vit seul avec sa fille, Natty. Il accepte un travail de bûcheron à l'autre bout du pays, laissant la garde de sa fille à une cousine. Mais la jeune fille s'enfuit et décide de retrouver son père. Elle embarque dans un train à destination de l'Ouest, en compagnie d'un passager clandestin, Harry, dont elle gagne la sympathie...

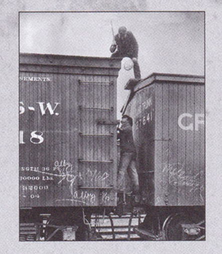


Dossier : Les hobos

Les hobos sont une figure des États-Unis depuis la guerre de Sécession. Leur présence est particulièrement mise en exergue durant les années 30, après que la Grande Dépression a entraîné une multitude de gens dans la misère. A la recherche de travail, nombre de ces désespérés prennent alors la route des rails, en particulier les jeunes. Dans la période la plus critique de la crise, on en compte environ deux cent cinquante mille sur les routes. Certains ont quitté leur famille avec la bénédiction de celle-ci, d'autres ont fugué. Tous cherchent sur les rails une vie meilleure. Ils sont, pour la majorité, de jeunes hommes blancs, mais on trouve également des jeunes filles et des afro-américains. Pour ces deux dernières catégories, la vie n'est pas sans danger.

Les hobos sont habituellement bien accueillis dans les régions manquant de main d'œuvre, mais rejetés et craints là où le chômage est galopant. Dans ces endroits, ils sont régulièrement escortés hors des limites du comté par la police locale, qui surveille étroitement les trains de marchandises arrivant dans sa région.
Pour les hobos, le train constitue le principal moyen de transport. Au fil du temps, ils ont développé une connaissance des lignes ferroviaires et des trains en général. Le début du siècle est défavorable aux hobos. L'avènement du transport routier réduit considérablement le transport ferroviaire, et donc le nombre de trains que les hobos peuvent emprunter.
Les hobos bénéficient encore dans les années 20 de l'utilisation de moteurs à vapeur, qui obligent à opérer des arrêts réguliers pour mettre de l'eau, une aubaine pour les passagers clandestins. Quelques communautés hobos s'installent d'ailleurs non loin des réservoirs d'eau bordant les lignes de chemin de fer.
Les années 30 marquent une époque de tolérance accrue envers les hobos, et voient même certaines compagnies de chemin de fer attacher à l'arrière de leurs rames un wagon vide destiné aux itinérants (ce qui permet, en outre, d'éviter qu'ils ne rentrent de force dans les wagons chargés).

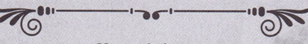
Les hobos ont, au fil du temps, installé des camps, situés dans des endroits pratiques, si possible au soleil, non loin des voies ferrées et à proximité d'une source. Ces camps sont dotés d'abris de fortune et de quelques récipients pour faire la cuisine ou récupérer de l'eau. Les itinérants n'utilisent généralement pas leurs noms, mais sont fréquemment affublés de sobriquets imagés, tels que Oklahoma Slim, New York Ron ou Senator Willy. Ils suivent des règles précises. Laver les ustensiles de cuisine dans un camp, ne recourir au vol qu'en dernière extrémité et sans excès, ne pas dépouiller les autres hobos, ne pas pénétrer dans les maisons et ne pas menacer les gens sont parmi les préceptes importants. Le manquement à ces règles entraîne généralement une sanction de la main même des autres hobos.
La vie de hobo recèle nombre de dangers, en premier lieu liés au chemin de fer. Les chutes et autres accidents sont fréquents, surtout chez les plus jeunes. Certains itinérants se retrouvent parfois enfermés dans les wagons et y meurent de froid ou de faim. Les maladies sont également répandues, en raison de la malnutrition, du manque d'hygiène et de l'exposition aux températures extrêmes. De plus, les hôpitaux n'acceptent généralement les hobos uniquement en cas d'affliction sévère. Les infections sont bien souvent fatales.



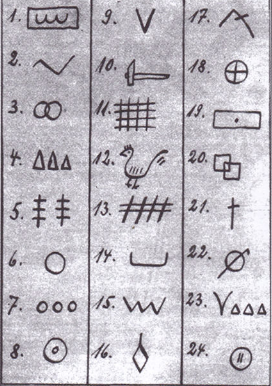
Avant tout, la plupart des itinérants sont travailleurs, et certains possèdent même de vrais talents, que cela soit pour réparer des objets divers, jardiner ou jouer de la musique. Leur philosophie est de toujours essayer de se nourrir par le travail. Pour cela, les hobos sont habituellement mieux considérés que les autres sans-abri.
Comme ils le disent eux-mêmes, le hobo vagabonde et travaille, le vagabond vagabonde et rêve, le clochard vagabonde et picole. Là réside la différence essentielle.



Dossier :
Les graffitis mystiques de la pègre



Un article de 1933



Aussi extraordinaire que cela puisse paraître, les errants, les vagabonds, les loqueteux, tous les va-nu-pieds de la pègre, font partie d'une association mystérieuse et redoutable, et possèdent un langage conventionnel qui s'est transmis, de génération en génération, parmi les « pauvres bougres », depuis la cour des Miracles.

Certes, vous ne trouverez aucune trace de ce langage si pittoresque, si suggestif, dans les manuels officiels. Mais les gendarmes et les gardes champêtres, qui ont mission d'assurer tout particulièrement la sécurité des campagnes, ont pu reconstituer, à l'aide de patients recoupements, ce procédé étrange de conversation entre gueux.

Tous les affiliés des bas-fonds sont unis par ce lien énigmatique, qu'ils se transmettent fidèlement sans en rien changer, et qui facilite leur misérable existence, en marge d'une société qui les pourchasse et qu'ils haïssent.

L'été, en promenade à travers la campagne où les grands prés chargés de moissons s'étendent à perte de vue, n'avez-vous pas remarqué, sur le mur d'une ferme ou sur la palissade d'une masure, de petits dessins, comme des bambins en tracent sur leurs premiers cahiers de classe?

Il y a là des circonférences, des angles droits et obtus, des bâtons, des cônes, en un mot des graffiti aux hiéroglyphes bizarres. Vous vous êtes très certainement demandé ce que cela pouvait bien signifier, et vous avez pris ces ébauches de caricatures enfantines pour des fantaisies d'écoliers.

Si, au contraire, plus averti, vous avez pressenti que ces graffiti pouvaient avoir une signification, votre embarras n'en a pas été moins grand pour leur donner une explication. La sagacité et l'observation ne suffisent pas en cette matière. Seule une véritable étude a pu donner la clef du mystère. Cette clef, amis lecteurs, la voici.

Désormais, lorsque vous vous trouverez en présence de ces traits singuliers griffonnés d'une main malhabile à la craie ou au charbon, votre perplexité ne durera pas si vous avez les significations rituelles gravées dans la mémoire. Suivons l'ordre du tableau ci-dessus.

Le **n° 1** porte trois demi-cercles renversés enfermés dans un rectangle. Cela veut dire « Chemineau, fuyez ce lieu, n'entrez pas ! Cette habitation et le lopin de terre vous sont interdits : les habitants sont violents. Attention aux chiens qu'ils lancent aux trousses des maraudeurs. »

Le **n° 2** évoque, dans sa forme étrange, un croc de molosse. Ici, il y a un chien mauvais.

Le **n° 3**, avec ses deux cercles enlacés, signifie qu'avec un peu de savoir-faire, en insistant, on peut obtenir de l'habitant une miche et un verre de vin, et même un peu d'argent.

Le **n° 4**, dont les trois petits cônes rappellent des jupes de femmes, apprend au vagabond qu'il n'y a pas d'homme dans cette maison. Précieux renseignement. Une femme seule avec une domestique n'ose pas refuser au quémandeur qui roule des yeux inquiétants, et, au besoin, profère des menaces en tordant la bouche.

Les deux traits trois fois barrés du **n° 5** sont expressifs. « Attention à la police ! » veulent-ils dire. Et le gueux rajuste sa besace sur l'épaule et hâte le pas, lorsqu'il aperçoit ces signes à l'entrée d'un village.

La belle miche ronde qu'évoque le **n° 6** ! En effet, ici, on donne à manger. Il y a la part du pauvre. Cette circonférence est sympathique au pauvre errant qui n'a rien à se mettre sous la dent. Si les ventres affamés n'ont pas d'oreilles, ils ont des yeux pour découvrir cette indication.

Le n° 7 est un des plus suggestifs. Regardez ces trois petits ronds. Mais ce sont des sous ! Ils en ont la forme et la dimension. Et, en effet, dans cette habitation, il y a de l'argent. Le locataire passe pour posséder un bas de laine bien garni. Alors, tous les espoirs sont permis. Comment obtenir un peu de cet argent ? Les moyens sont l'appréciation du vagabond. Par la ruse, par la pitié ou par la force ? Les réactions du chemineau sont variables devant ces petits ronds. Paysan dont la cassette est pleine et enfermée dans l'armoire, méfie-toi !

Le **n° 8** a la même signification, avec cette précision que s'il y a de l'argent, le propriétaire ne s'en dessaisit jamais au profit des loqueteux. Avis !

Le V du **n° 9** fournit un intéressant renseignement. Il y a dans cette demeure des gens au cœur pitoyable, mais, attention, il s'agit de provoquer habilement leur générosité, car on ne donne qu'aux malades. Il faut se présenter

en geignant, en toussant, en attelant, en grelottant : « Ayez pitié, m'sieurs, dames, d'un pauvre homme qui n'a plus qu'un poumon, et qui est presque aveugle et sourd ! »

Le **n° 10** représente un marteau. L'allusion est claire et très déplaisante aux vagabonds qui n'aiment pas gagner leur pain quotidien. Le marteau, outil symbolique du travailleur. Ici, on ne donne la soupe ou des sous qu'à ceux qui rendent service à la ferme : rentrer du foin, casser du bois, aider à l'étable, etc. On chasse impitoyablement les galvaudeux « qui ont un pou dans la main ».

Pénible vision qu'offre aux gueux le **n° 11**. Voici bel et bien les barreaux d'une fenêtre de cachot. Le dessin est éloquent. Il se passe de commentaires. La mendicité est interdite, et les autorités de la localité n'hésitent pas à priver de sa liberté le chemineau qui quémande. Ce lieu est pestiféré pour les vagabonds, ils font un détour pour l'éviter.

Le coq du **n° 12** n'est pas moins significatif : il y a un signal d'alarme dans la maison, un engin sont le cocorico sonore réveillera toute la maison. Il convient d'avancer prudemment, « en douce ».

Le **n° 13** présente une haie, un obstacle. Il y a danger ici à passer. On risque de laisser aux crocs du chien de garde un pan de pantalon, ou de recevoir quelques chevrotines de la part du propriétaire. Il est prudent de passer son chemin sans essayer de « boire l'obstacle ».

Le **n° 14** a la prétention de dessiner un réceptacle. Ici, il y a un abri pour la nuit. Cette indication n'est pas à dédaigner, car la route est longue, brûlante l'été, boueuse l'hiver, et pour reposer ses pieds lamentables, le chemineau est heureux d'avoir un peu de paille et un toit audessus de sa pauvre face.

Le **n° 15** précise, en les aggravant, les indications des numéros 1 et 2 : les chiens ici sont très méchants. Cette rangée de crocs ne laisse aucun doute. Gueux, n'approchez pas trop près de la porte, la nuit, et ne vous hasardez pas à sauter le mur : vous seriez reçus d'une façon cruelle.

Le **n° 16** présente un croquis bien bizarre, dont on a cherché longtemps la définition. Il intéresse tout particulièrement les voleurs. Il indique en effet que les serrures ne sont pas à secret, et qu'on peut aisément les forcer. Il décèle aussi la présence d'une porte démantibulée qu'on peut ouvrir d'une poussée.

Le **n° 17** est bien curieux. « Ici, veut-il dire, les femmes sont jeunes, aimables et sensibles à une galanterie. Elles se laissent enjôler. En les prenant par les sentiments, on obtient bon souper, bon gîte. Elles aiment les histoires. Gueux, faites-les rire, et l'on vous en sera reconnaissant. »

Le **n° 18** est catégorique : rien à faire ici. Le cercle est barré d'une croix qui interdit tout espoir.

Le **n° 19** n'est pas moins caractéristique. Avec un peu d'habileté, il se déchiffre aisément. Il y a un point dans un rectangle : traduisez un poing. Le propriétaire est brutal. Il n'entend pas qu'on franchisse son seuil. Le rectangle est bien clos. Si vous le passez, il y a le poing.

Le **n° 20** est plus rassurant pour le gueux chapardeur. Ces deux carrés sont de bon augure. Ils assurent que les propriétaires sont peureux. En fronçant le sourcil, en serrant son bâton dans la main, d'un air agressif, on peut escompter une aubaine.

La figure **n°21** est très expressive. La croix donne la ligne de conduite que doit suivre le vagabond. Il doit témoigner d'une grande piété, implorer la charité au nom de Dieu, et même se signer hypocritement avant de tendre la main. Les locataires de la maison sont dévots. Comme on le voit, pas une rouerie n'échappe à la pègre. Elle emploie toutes les ruses, tous les stratagèmes pour gagner malhonnêtement sa subsistance.

Ce cercle que traverse un trait recourbé à son extrémité (figure **n°22**) suggère un moyen extrême : il faut voler. Le fermier ne donne rien, mais avec un peu d'adresse, on parvient à chaparder une poule, des œufs, des légumes. Il y a des chances pour que l'opération s'effectue sans dommages.

Le **n° 23** est une combinaison des numéros 4 et 9. Cet amalgame fournit une documentation assez précise sur l'état d'esprit des habitants : il y a des femmes sensibles en cet endroit, et il faut savoir susciter leur pitié. Que les imaginatifs donnent libre cours à leur verve ! C'est au plus malin qu'ira la riche aumône. Les gueux ont heureusement plus d'un mensonge dans leur besace.

Le **n° 24**, et dernier, est un sujet d'effroi pour les chemineaux, qui fuient la maison portant ce signe, en crachant de haine, l'imprécation à la bouche. Ce cercle qui entoure ces deux petits traits indique que le propriétaire n'hésite pas à appeler la police dès qu'un individu suspect rôde dans les parages de son bien. Déguerpissez d'ici, pauvres hères !

Voici l'explication des vingt-quatre principaux signes qui constituent le langage conventionnel international qu'utilisent les centaines de milliers de gueux qui, par le monde, vivent au détriment d'autrui, en état de vagabondage, honnis des honnêtes gens et rejetés de toutes les sociétés, lèpre humaine qu'aucune civilisation n'est encore parvenue à faire disparaître.





Prostituée

Les prostituées ne sont pas rares, mais la profession compte un vaste panel, allant de la call-girl de luxe à la fille étrangère prostituée contre son gré dans un entrepôt ignoble. Du fait de l'influence des ligues de morale, les bordels deviennent de plus en plus discrets.

Trivia

En 1910, le Mann Act est promulgué pour lutter contre la traite des blanches. Cette loi interdit également le transport inter-états pour des « motifs immoraux », limitant ainsi le déplacement des prostituées, et modifie considérablement la vie politique américaine !

Compétences d'occupation

Baratin, Corps à corps (Bagarre), Dissimulation, Imposture, Négociation, Pratique artistique (Manœuvres charnelles), Psychologie, Séduction, Trouver Objet Caché, Vigilance

Particularités

Distinguée : compétence Prendre de grands airs de moralité

Belle : +1 en APP

Expérimentée : +10% en Séduction

Cercles d'influence

Monde de la nuit, un milieu lié au type de clientèle (Gotha, Notables, Monde du travail, etc.), Forces de l'ordre (enfin, parfois...)

Equipement fétiche

Une tenue de travail affriolante, qui procure un bonus de 10% en Séduction.

Niveau de vie

Indigent à Aisé

Barman/serveuse

La Prohibition est censée avoir sonné le glas de cette profession. En réalité, les barmans prospèrent plus que jamais, opérant au sein de l'un des multiples speakeasies qui fleurissent un peu partout.

Compétences d'occupation

Armes à feu (Armes d'épaule), Baratin, Corps à corps (Bagarre), Ecouter, Métier (Préparer un cocktail), Premiers soins, Psychologie, Sciences formelles (Chimie), Sciences humaines (Boissons alcoolisées), Trouver Objet Caché

Particularités

Patient : compétence Faire semblant d'écouter

Virevoltant : +1 en DEX

Commerçant : +10% en Baratin

Cercles d'influence

Monde de la nuit, Notables, Forces de l'ordre

Equipement fétiche

Un shaker en argent, qui procure un bonus de 10% en Métier (Préparer un cocktail).

Niveau de vie

Pauvre à Classe moyenne

Trivia

Quelques cocktails des années 20

- **Bee Knees** : 6 cl de gin, 3 cl de sirop de miel, 2 cl de jus de citron, glaçons.
- **Colony Cocktail** : 5 cl de gin, 3 cl de jus de raisin, 2 cuillères à café de liqueur de marasquin au shaker.
- **Mary Pickford** : 5 cl de rhum blanc, 3 cl de jus d'ananas, ½ cuillère à café de sirop de grenadine, dans de la glace arrosée liqueur de marasquin.
- **New York Sour** : 5 cl de whiskey, 2 cl de jus de citron, 2 cl de sirop de sucre, 1 cl de vin rouge sec. Au shaker, décoré d'une tranche d'orange et d'une cerise.



Dossier : Au cœur d'une maison close

Au XIXème siècle, la prostituée est un objet de peur. On l'accuse de favoriser la maladie, en particulier la vérole. L'imagerie populaire ramène la prostitution à l'image de la putain syphilitique, souvent alcoolique, parfois tuberculeuse, et perçue comme victime de dégénérescence. On la reconnait à ses attributs provocants. D'un point de vue vestimentaire, ses tenues laissent apparaître plus de chair que communément admis. Ses cheveux sont lâchés et découverts, et elle se pare d'un maquillage outrancier. Une prostituée est donc, au début du XXème siècle, une figure immédiatement reconnaissable. La seule à posséder un semblable stéréotype est l'actrice, qui partage d'ailleurs certains attributs avec elle, le maquillage notamment.

Les années 20 atténuent les différences d'apparence entre la « femme convenable » et la prostituée. Le maquillage se démocratise, et les longues robes laissent place à des tenues plus légères, voire, chez les « flappers », à des jupes courtes. Le comportement provocant devient répandu, y compris chez les filles de bonne famille. Les prostituées deviennent moins « visibles » qu'auparavant.

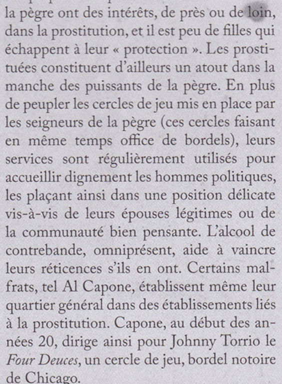
Toutefois, sous la pression des ligues de vertu, la prostitution, tout comme l'alcool, devient une cible prioritaire, et l'activité en vient, dans son immense majorité, à se réfugier dans la clandestinité. La Loi Mann, votée en 1910, constitue une étape importante aux États-Unis, car elle donne aux forces de l'ordre un moyen de prendre en défaut les criminels impliqués dans la prostitution inter-états. Une attention nouvelle se porte sur les prostituées.





Prostitution et crime organisé

La prostitution est une activité indissociable de la vie criminelle des années 20. La plupart des patrons de la pègre ont des intérêts, de près ou de loin, dans la prostitution, et il est peu de filles qui échappent à leur « protection ». Les prostituées constituent d'ailleurs un atout dans la manche des puissants de la pègre. En plus de peupler les cercles de jeu mis en place par les seigneurs de la pègre (ces cercles faisant en même temps office de bordels), leurs services sont régulièrement utilisés pour accueillir dignement les hommes politiques, les plaçant ainsi dans une position délicate vis-à-vis de leurs épouses légitimes ou de la communauté bien pensante. L'alcool de contrebande, omniprésent, aide à vaincre leurs réticences s'ils en ont. Certains malfrats, tel Al Capone, établissent même leur quartier général dans des établissements liés à la prostitution. Capone, au début des années 20, dirige ainsi pour Johnny Torrio le *Four Deuces*, un cercle de jeu, bordel notoire de Chicago.



Pour les prostituées, la pègre constitue une occasion de s'élever socialement, soit en mettant le grappin sur un homme riche et crédule lors d'une soirée, soit en devenant la « favorite » d'un criminel haut placé. Celui-ci peut alors la désigner « Madame » à la tête d'une maison close dont il détient les intérêts, voire même l'installer dans un appartement raisonnablement cossu. Les plus chanceuses se voient offrir la chance de participer à des spectacles de danse.

Certaines prostituées audacieuses tirent avantage de leur position pour recueillir habilement des informations sur des personnes haut placées, qu'elles revendent ensuite au plus offrant. Les espionnes issues de la prostitution, en particulier de luxe,



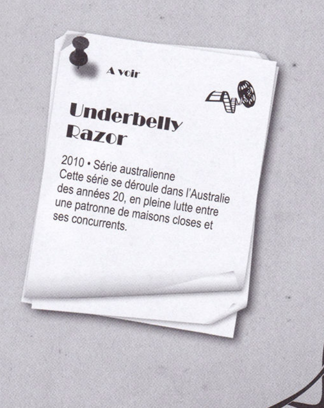
sont particulièrement redoutables, car elles savent aussi bien adopter l'apparence d'une grande dame que faire montre de talents de séduction très affutés.
En raison de leurs connections avec la pègre, les prostituées sont régulièrement les cibles de la police et des agences fédérales. La Loi Mann offre une grande latitude aux forces de l'ordre pour les arrêter ou, mieux encore, pour les forcer à collaborer. Ceci est bien évidemment un jeu très dangereux, et il n'est pas rare de retrouver le corps d'une prostituée malchanceuse, dont les talents d'actrice s'étaient révélés insuffisants.

« Maison close »

Le terme de « maison close » englobe un certain nombre de structures destinées à mettre en place la prostitution, selon des standards qui varient en fonction de l'établissement.
Au bas de l'échelle, on trouve les maisons d'abattage, qui constituent un exemple effroyable d'esclavage humain. Installés le plus souvent dans des entrepôts soigneusement dissimulés, ces temples du vice exploitent des dizaines de prostituées, la plupart droguées, alcooliques ou déficientes mentales, qui prennent place dans des boxes à l'hygiène déplorable. Là s'enchaînent des clients, dont certains font montre, contre quelques billets, de violence et de déviances indescriptibles. Les prostituées de ces établissements sont généralement battues et rendues dépendantes à la drogue, le plus souvent à l'opium ou à la morphine.

A l'opposé de cette débauche crasseuse, on trouve des établissements luxueux, qui accueillent leurs clients dans une atmosphère de faste et d'élégance, souvent inspirée des meilleurs salons parisiens. Ils proposent généralement un grand salon d'accueil, une salle de bal, où des représentations de chant ou de théâtre sont organisées, et de nombreuses chambres, certaines possédant même une entrée dissimulée pour accueillir des personnalités connues désireuses de discrétion.
De tels établissements bénéficient des services d'un cuisinier français, et ne rencontrent aucune difficulté pour s'approvisionner en alcool durant la Prohibition.
Les gérants de ces maisons sont des membres respectés de leur communauté, et comptent bien souvent parmi leurs amis des hommes politiques haut placés, qui occasionnellement deviennent des clients choyés.
Bien évidemment, la bonne marche de ces lieux va de pair avec la corruption des officiels, et il n'est pas rare de voir intervenir, en cas de grabuge, des officiers en uniforme qui veillent sur leur placement.

Entre ces deux extrêmes, on trouve une grande variété de maisons closes, depuis le manoir dissimulé dans les bois accueillant des parties fines, au bordel portuaire, s'adressant à une clientèle de marins et d'ouvriers dans des conditions de confort et d'hygiène réduites au minimum.



Videur

La consommation d'alcool de qualité douteuse tend à rendre la présence d'un videur plus que nécessaire dans tout bon speakeasy qui se respecte. Les crises de démence ne sont pas rares, et les méthodes de soin appliquées par le videur sont bien souvent sommaires et expéditives.

Compétences d'occupation

Armes blanches (Armes de mêlée), Armes à feu (Armes d'épaule), Athlétisme, Corps à corps (Bagarre), Discrétion, Ecouter, Jeu (Cartes), Psychologie, Trouver Objet Caché, Vigilance

Particularités

Dégrisant : compétence Intimider les ivrognes
Massif : +1 en TAI
Subtil : +10% en Psychologie

Cercles d'influence

Monde de la nuit, Pègre, Sans-abri

Equipement fétiche

Un nerf de bœuf patiné, qui procure un bonus de 10% en Armes blanches (Armes de mêlée). Parfois même en Psychologie.

Niveau de vie

Pauvre

Trivia

On connait le nerf de bœuf, cet ustensile redoutable, dont les videurs raffolent. On sait moins qu'il est fabriqué grâce au nerf séché qui se tire de la partie génitale de cet animal. Traditionnellement, il était utilisé pour confectionner les battoirs qui permettaient de jouer à la paume, avant d'être converti à des fins plus brutales.



Musicien de jazz

Le musicien de jazz ne jouit pas de la sécurité financière de son homologue classique. Souvent itinérant, il peut, s'il excelle, trouver un emploi stable au sein d'un club spécialisé.

Trivia

Quelques grands musiciens de jazz des années 20

Louis Armstrong (trompettiste)
Sidney Bechet (saxophoniste)
Bix Beiderbecke (cornettiste)
Duke Ellington (pianiste)
Benny Goodman (clarinettiste)
Coleman Hawkins (saxophoniste)
Earl Hines (pianiste)
Jelly Roll Morton (pianiste)
Jack Teagarden (tromboniste)
Fats Waller (pianiste)

Compétences d'occupation

Baratin, Contacts & ressources, Corps à corps (Bagarre), Culture artistique (Jazz), Discrétion, Dissimulation, Ecouter, Pratique artistique (Instrument), Psychologie, Vigilance

Particularités

Imaginatif : compétence Interpréter différemment les faits
Passionné : +10% en Culture artistique (Jazz)
Théorique : +1 en EDU

Cercles d'influence

Culturel, Monde de la nuit, Business

Equipement fétiche

L'instrument favori, qui procure un bonus de 10% en Pratique artistique (Instrument).

Niveau de vie

Pauvre à Aisé

Profil type : Musicien de jazz

Caractéristiques & Attributs

APP	13	Prestance	65%
CON	13	Endurance	65%
DEX	14	Agilité	70%
FOR	12	Puissance	60%
TAI	10	Corpulence	50%
EDU	12	Connaissance	60%
INT	16	Intuition	80%
POU	15	Volonté	75%

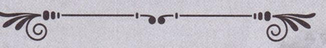
Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Magie	15
Points de Vie	12
Santé Mentale	75

Compétences d'occupation

Baratin	60%
Contacts & ressources	40%
Corps à corps (Bagarre)	50%
Culture artistique (Jazz)	60%
Discrétion	40%
Dissimulation	40%
Ecouter	50%
Pratique artistique (Instrument)	75%
Psychologie	45%
Vigilance	50%

Dossier : Cabarets, speakeasies et salles de concert





A voir

Cotton Club

1984 • 2h07 • De Francis Ford Coppola, avec Richard Gere, Gregory Hines et Diane Lane

A New York dans les années 20, au Cotton Club, la pègre, les politiciens et les stars du moment se retrouvent autour des plaisirs interdits. Un musicien blanc et un danseur noir sont emportés par le rythme du jazz et des rafales de mitraillettes…

L'immense succès des clubs est dû, en grande partie, à la fascination qu'exerce la culture noire et le jazz sur beaucoup de blancs. Toutefois, les prix d'entrée élevés des clubs ne permettent qu'à une clientèle fortunée d'assister aux spectacles. En 1929, le prix moyen d'une consommation est de quatre dollars, alors que le salaire moyen d'un habitant de Harlem se situe entre six et douze dollars par semaine. Le jazz, contrairement aux idées reçues n'est en rien un divertissement destiné aux classes laborieuses…

Le Cotton Club

Le Cotton Club est une salle de concert et un dancing situé dans le quartier de Harlem, à New York. Il accueille les meilleurs musiciens noirs tels que Duke Ellington, Cab Calloway, Louis Armstrong, ou Ethel Waters. Paradoxalement, l'entrée y est refusée aux noirs. C'est le lieu de rendez-vous chic au cœur de Harlem, où l'on peut croiser des célébrités noctambules comme Jimmy Durante, George Gershwin, Al Jolson, Mae West, Irving Berlin, Moss Hart, le maire de New York Jimmy Walker et bien d'autres. Il est ouvert en 1920 par le champion poids lourd Jack Johnson, sous le nom Club de Luxe, au 142ème rue et Avenue Lenox, à Harlem. En 1923, il est racheté par Owney Madden, un bootlegger et gangster, alors qu'il est emprisonné à Sing Sing. Il le rebaptise Cotton Club. Durant toute la Prohibition, le club n'est fermé que brièvement, en 1925, en raison de vente d'alcool. Pour la petite histoire, les danseuses et stripteaseuses du club se produisent régulièrement à la prison de Sing Sing pour Owney Madden, et ce jusqu'à sa libération en 1933.

Le « 300 Club »

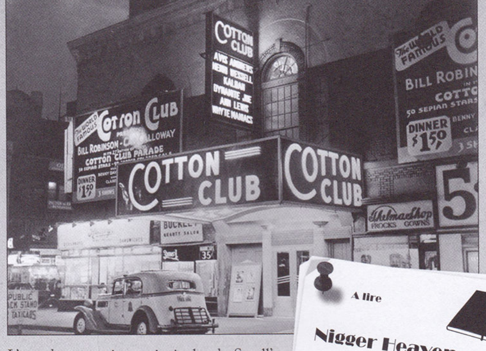
En 1922, le 300 Club ouvre ses portes à New York, au 151 W et 54ème rue. La patronne, « Texas » Guinan, est une célèbre tenancière de cabaret, connue pour sa gouaille. Le 300 Club devient très vite un haut lieu fréquenté par les stars, mais c'est aussi et avant tout un speakeasy. Il doit sa notoriété, entre autres, à sa troupe de quarante danseuses en tenues légères, mais aussi au caractère peu commun de Texas, qui accueille tous ses clients par le cri « Hello, sucker ! » Arrêtée à de nombreuses reprises pour vente illicite d'alcool et incitation à la débauche, elle a toujours prétendu que ce sont les clients qui apportaient leur propre alcool, et que le club étant très petit, les danseuses n'avaient d'autre choix que de danser très près des clients ! A noter que Texas, jusqu'à son dernier souffle, s'est toujours défendue d'avoir vendu la moindre goutte d'alcool. Néanmoins, alors que son club fait l'objet de fréquentes descentes de police, elle empoche près de 700 000 $ en dix mois durant l'année 1926.

Parmi ses clients réguliers, on peut croiser George Gershwin, qui improvise souvent au piano pour des riches clients comme Reggie Vanderbilt, Harry Payne Whitney, ou Walter Chrysler. On y croise aussi des célébrités comme Peggy Hopkins Joyce, Pola Negri, Al Jolson, Jeanne Eagels, Gloria Swanson, John Gilbert, Clara Bow, Hope Hampton, Irving Berlin, John Barrymore, Dolores Costello, Leatrice Joy et Rudolph Valentino. Rien que ça…

La cave d'un speakeasy

Le Savoy Ballroom

Le Savoy est en activité à partir de 1926. C'est une salle de concert située à Harlem, un quartier de New York. Au contraire du Cotton Club, le Savoy accueille aussi bien les clients blancs que noirs, ces derniers étant majoritaires. Le club est la propriété du gangster juif Moe Gale. Cette salle peut accueillir jusqu'à quatre mille personnes, et possède une piste immense et deux scènes, où des groupes jouent alternativement, évitant toute coupure.
On peut y croiser Louis Armstrong ou Ella Fitzgerald dans les années 30.



Le Small`s Paradise

Le Small's est un haut lieu du jazz dans le Harlem des années 1920. Ce club est l'une des plus célèbres et des plus prestigieuses salles de spectacle appartenant à un afro-américain. Sa réputation le place parmi les meilleures scènes et salles de danse. Le Small's attire un public nombreux désireux de participer aux nuits de Harlem pendant les années folles.
L'inauguration du Small's Paradise, en 1925, attire près de mille cinq cents personnes avec le spectacle du Charlie Johnson's Jazz Band, qui devient l'orchestre principal du club pendant dix ans.

En 1929, le magazine *Variety* fait paraître un classement des principaux night-clubs de Harlem qui accueillent une clientèle blanche : le Small's est classé en première position, suivi du Cotton Club, du Barron Wilkins's Exclusive Club et du Connie's Inn.

L'une des attractions principales du Small's Paradise sont ses serveurs et serveuses « dansants », qui passent au milieu des tables et des danseurs de charleston avec leurs plateaux chargés de bouteilles, parfois en patins à roulettes. Alors que les autres clubs de Harlem ferment entre trois et quatre heures du matin, le Small's reste ouvert jusqu'à l'aube avec ses célèbres petits déjeuners du lundi matin : on peut y danser au son d'un big band jusqu'à six heures du matin, parfois jusqu'à midi ou plus.
La plupart des musiciens et chanteuses de jazz de Harlem à cette époque jouent au Small's Paradise, car même engagés dans les autres clubs du quartier, ils peuvent y finir la nuit lors d'un bœuf improvisé. Ce lieu attire de nombreux intellectuels, artistes et écrivains de la Harlem Renaissance, dont Carl Van Vechten, Alain Locke, William Faulkner et Langston Hughes.

A lire

Nigger Heaven

1926 • De Carl Van Vechten

Les amours contrariés de deux habitants de Harlem devant faire face à une société raciste.

On y trouve la description d'un club de jazz inspiré du Small's.





Le Carnegie Hall

Cette salle de concert située à Manhattan, dans la ville de New York, a été financée par le milliardaire et philanthrope Andrew Carnegie, dont la famille en garde la propriété jusqu'en 1925. La salle accueille des concerts de musique classique aussi bien que des performances de jazz. Son architecture initiale repose entièrement sur la pierre, sans utilisation de structure de fer. Le design est l'œuvre de William Tuthill.

Le Friar's Inn

Le Friar's est un night-club et un speakeasy situé à Chicago. C'est un haut lieu du jazz dans les années 20. L'établissement appartient à Mike Fritzel, et accueille nombre de gangsters de la ville, ainsi que des fans de jazz.
Parmi les grands groupes qui se produisent au Friar's, on trouve les New Orleans Rhythm Kings et l'Austin High Gang.

Le 21 Club

Ce club voit le jour en 1922 à Greewich Village. C'est tout d'abord un petit speakeasy connu sous le nom de Red Head. Il change ensuite plusieurs fois de nom et de localisation (s'appelant successivement le Fronton, puis le Puncheon Club), avant de prendre le nom de « Jack and Charlie's 21 » en 1929, en référence à ses deux créateurs, Charlie Berns et Jack Kreindler.

Le 21 est la cible, à de nombreuses reprises, de descentes de police durant la Prohibition, mais les deux associés ont doté le club d'ingénieux systèmes de dissimulation (comptoir pivotant, cave dissimulée, accès à la maison voisine) qui égarent les agents.
Le club comprend une salle de restaurant, un salon et un bar, abondamment décoré d'articles de sport offerts par les clients célèbres.

Le Connie's Inn

Ce club est situé à Harlem. Il est créé en 1923 par Connie Immerman, un blanc trafiquant d'alcool. Il accueille des artistes tels que Louis Armstrong, Fats Waller et Moms Mabley. Comme le Cotton Club, il programme des artistes de couleur, mais sa clientèle est uniquement constituée de blancs.

El Morocco

Créé en 1931 par John Perona, un immigrant italien, et Martin de Alzaga, El Morocco est d'abord un speakeasy comme tant d'autres. Après la fin de la Prohibition, toutefois, le club devient l'un des établissements les plus populaires de New York. Sa clientèle appartient à la meilleure société, au monde politique ou artistique.
La notoriété du club doit beaucoup au photographe mondain Jerome Zerbe, dont les clichés de célébrités affichent les banquettes aux rayures de zèbre d'El Morocco, qui devint l'endroit où aller pour fréquenter les stars.

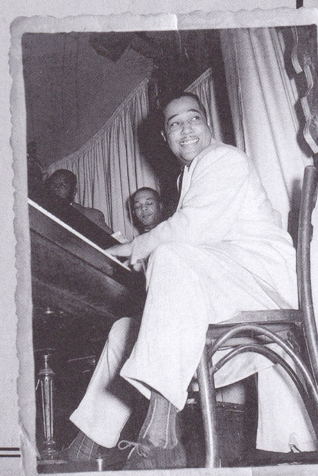


Dramatis Personae

Duke Ellington
(1899 – 1974)

Edward Ellington est né à Washington D.C., dans une famille de la classe moyenne. Très tôt, il joue et compose sur son piano. A 19 ans, déjà mari et père, il crée un groupe avec lequel il se produit dès 1923 à Harlem. En 1926, le groupe enregistre son premier disque et s'installe dans le célèbre Cotton Club.
Entouré de musiciens virtuoses (Sam Nanton, Johnny Hodges, Sonny Greer), Ellington gagne la reconnaissance, et son orchestre devient une institution à Harlem. Il prend part à des réunions de soutien de la communauté noire et devient le porte-parole de celle-ci. Avec l'avènement de la radio, Duke devient une célébrité nationale. En 1931, il rencontre même le président Hoover.
Il quitte le Cotton Club cette année-là, mais se heurte au racisme ambiant dans le milieu de la musique, malgré la présence de son agent blanc, Irving Mills. Il ne cessera de lutter contre la ségrégation et imposera une vision de l'expérience noire en musique.

Contacts possibles : Monde de la nuit, Artistes, Politique



Joueur professionnel

Les jeux de cartes et de dés possèdent leur propre monde, où le joueur professionnel prospère, du moins jusqu'à ce qu'il ait affaire à plus fort que lui. L'univers des jeux est un monde impitoyable, où le faible est plumé plus vite qu'il ne faut pour le dire.

Compétences d'occupation

Armes à feu (Armes de poing), Baratin, Contacts & ressources, Crédit, Discrétion, Dissimulation, Jeu (Cartes), Négociation, Perspicacité, Psychologie

Particularités

Tricheur : +10% en Dissimulation
Endetté : compétence Obtenir un délai de remboursement
Intimidant : +1 en APP

Cercles d'influence

Bas-fonds, Gotha, Pègre

Equipement fétiche

Un paquet de cartes favori (ou une paire de dés), qui procure un bonus de 10% en Jeu.

Niveau de vie

Pauvre à Riche

Trivia
Le poker est certainement le jeu de cartes le plus populaire dans les années 20, mais le black jack remporte également un certain succès dans les cercles de jeu. Par ailleurs, le bridge contrat, héritier du whist, est mis au point en 1925 à Harvard par Harold Vanderbilt.



Dramatis Personae

Arnold Rothstein
(1882 – 1928)

Né à New York d'une famille juive aisée, il commence sa carrière de joueur professionnel alors qu'il est encore adolescent. Il excelle aux cartes, aux dés et au billard. A 20 ans, il devient bookmaker pour des courses de chevaux, des rencontres sportives et des élections. Il achète sa propre maison de jeu en 1909.

Dans les années 1910, la réputation de Rothstein est à son apogée. Il est l'intermédiaire le plus en vue entre le monde politique, celui des affaires et la pègre. Il reçoit des sommes coquettes de ces trois mondes, et use de corruption pour truquer des rencontres sportives. On lui attribue celle de joueurs des Chicago White Soxs, qui fausse la finale des World Series en 1919. Il n'est pas condamné pour cette affaire.

Dans les années 20, il devient le principal financier de la pègre, en investissant massivement dès les premières heures dans le trafic d'alcool. Il s'entoure de collaborateurs compétents, au rang desquels on trouve Meyer Lansky et Lucky Luciano.
Il se diversifie par la suite en investissant dans le trafic de drogue.
Il est assassiné en novembre 1928 au Park Central Hotel de New York.

Contacts possibles : Pègre, Politique, Gotha, Notables



Dossier :
Le monde des jeux d'argent dans les années 20



Les jeux de hasard

Outre le **poker** et les **machines à sous** (surnommées « bandits manchots »), les jeux de hasard populaires dans les années 20 et 30 sont le faro et le monte, des jeux de cartes tombés en désuétude par la suite.
Le ***faro*** fait appel à un jeu de cinquante-deux cartes assorti de treize piques, qui constituent une table de mise. Les joueurs parient en plaçant des jetons sur une carte de la table de mise. Le donneur retourne alors des cartes deux par deux : la carte du dessus est la carte gagnante, celle du dessous la perdante.
Le ***monte*** est un jeu d'origine italienne, qui se joue avec un paquet de cinquante-deux cartes, dont on extrait les 8, 9 et 10. Il se joue à trois joueurs, qui reçoivent chacun douze cartes, le reste constituant le *Monte*, ou pioche. Le jeu combine annonces, échanges de cartes et plis, le but étant d'obtenir un certain nombre de points.

Au début du XXème siècle, les évangélistes, ligues de vertu et autres défenseurs de la moralité associaient systématiquement les jeux d'argent à l'alcoolisme, deux fléaux qui, selon eux, empoisonnaient le pays.
Les années 20 se chargèrent de leur donner raison sur bien des points, quand les trafiquants d'alcool et les tenanciers de cercles de jeu clandestins firent cause commune autour de leurs activités lucratives.

Les cercles de jeu clandestins

Pendant la Prohibition, le commerce d'alcool procurait aux grands patrons du crime une source de revenus inespérée, et le crime organisé vécut là son apogée. Des villes ayant déjà une attitude permissive envers le crime, telles que Miami ou Galveston, devinrent des centres de jeu qui attiraient des touristes venus de tout le pays. La Dépression de 1929 vit la légalisation de certaines formes de jeu, comme le bingo, le plus souvent pour permettre à des groupes particuliers (y compris les églises !) de collecter de l'argent facile. Toutefois, les jeux d'argent restaient en grande partie illégaux.
De grandes figures du crime s'enrichirent donc par des activités de jeu clandestines, liées le plus souvent au commerce d'alcool et aux speakeasies. Les partenariats entre les trafiquants d'alcool et les patrons de cercles de jeu se révélèrent bénéfiques pour les deux parties, et changea considérablement la structure du marché du jeu dans le pays. L'expérience des bootleggers dans l'organisation, à grande échelle, du trafic d'alcool fut transférée aux jeux d'argent. Les cercles de jeu prirent de l'importance, aboutissant parfois à de véritables complexes. Ainsi, on vit fleurir des réseaux contrôlant de nombreux cercles de jeu à Newport, New York, Philadelphie, Boston et bien sûr, Atlantic City.
Progressivement, les patrons de cercles de jeux, qui au départ pensaient avoir établi un équilibre avec les trafiquants, se retrouvèrent enfermés dans une relation de dépendance et perdirent de leur superbe. Sans surprise, ce sont des figures majeures du trafic d'alcool qui régnèrent sur les plus grands casinos dans les années 20 et 30. Parmi elles, on trouve Lucky Luciano, Bugsy Siegel, Al Capone, Sam Giancana, etc.
Même s'il est exagéré d'affirmer que le marché du trafic d'alcool avait absorbé le monde des jeux, ceci n'est quand même pas si éloigné de la vérité que cela.
La Dépression incita la Floride à légaliser les machines à sous, afin d'augmenter les revenus de l'État. Malgré le succès obtenu, cette mesure sera abrogée quelques années plus tard sous la pression, une fois encore, des ligues de vertu. Pendant ce temps, les cercles de jeu somptueux, accueillant des clients fortunés et influents (dont certains appartenaient aux ligues de vertu susmentionnées) continuaient à prospérer, sous l'œil bienveillant d'une police largement intéressée aux bénéfices.
Quand des pressions populaires et légales commencèrent à se faire sentir de façon trop ostensible, en particulier sur la côte est, les criminels se tournèrent vers l'ouest et des États moins regardants, tels que la Californie, le Texas ou celui qui deviendrait l'emblème du jeu aux États-Unis, le Nevada.
Mais certains s'entêtèrent et mirent en place des cercles de jeu soigneusement dissimulés. Les speakeasies apparaissaient la solution la plus évidente, et il était commun de trouver dans ces établissements clandestins des arrière-salles destinées à accueillir des joueurs compulsifs. Les caves ou hangars aménagés recueillaient également quelques suffrages, tout comme les navires. On voyait d'ailleurs perdurer la tradition du casino flottant, très populaire à la fin du XIXème siècle, qui présentait l'avantage de pouvoir se faire approvisionner en alcool directement par voie de mer.

1931 : l'avènement des casinos

Le krach de 1929 et la construction du barrage Hoover entrainèrent une muta-

tion dans un État minier jusqu'alors ignoré de tous : le Nevada. En 1931, cet État aux ressources déclinantes légalisa le divorce accéléré et les jeux d'argent sous toutes leurs formes ou presque, permettant à son gouvernement de générer des profits substantiels. L'ère des jeux était lancée. Néanmoins, le développement de cette activité fut lent à se mettre en place, en particulier en raison de la faible population locale. Les casinos furent considérés jusqu'aux années 40 plus comme des cercles de jeu privés que comme de grandes structures susceptibles d'accueillir tout joueur qui se présenterait.

La Mecque du jeu : Las Vegas

Las Vegas fut fondée en 1855 par des fermiers mormons qui s'établirent sur cette terre abondamment irriguée par des nappes phréatiques. Les mormons ne tardèrent toutefois pas à quitter les lieux, laissant l'armée américaine y installer des quartiers quelques années plus tard. Las Vegas devint, grâce à l'eau qui y était disponible, une étape importante entre la Californie et le Nouveau-Mexique.

L'année 1905 vit la naissance de la ligne de chemin de fer « San Pedro, Los Angeles & Salt Lake ». Las Vegas devint une oasis au milieu du désert, où l'on se rafraîchissait quelques minutes, où montaient ou descendaient des prospecteurs. Les mines semblaient la seule raison de s'arrêter là, mais l'arrivée du chemin de fer suffit à provoquer un mouvement de spéculation : les terrains de ranchs, rachetés par la compagnie ferroviaire et divisés en lots, se vendirent avec un gros profit. En 1911, la compagnie ouvrit un atelier d'entretien dans le village : sa population doubla, atteignant trois mille personnes. Six ans auparavant, on ne trouvait là que quelques cow-boys en transit…

Le village avait toutefois atteint ses limites : malgré de nouveaux forages, l'eau manquait. Achevé en 1935, un barrage sur le Colorado allait changer le destin de Las Vegas : le Lake Mead serait la plus grande retenue du monde. Le chantier du barrage Hoover employa beaucoup de gens. La plupart des ouvriers du chantier étaient logés à Boulder City, construite spécifiquement eux, une ville ordonnée, l'une des deux au Nevada où le jeu était toujours interdit. Beaucoup de curieux venaient voir l'ouvrage, et on ouvrit les premiers casinos. Ils n'avaient cependant rien de commun avec les palaces qui apparaîtront dans les années 1940 et au-delà. Malgré tout, en 1940, Las Vegas compte huit mille quatre cents habitants.

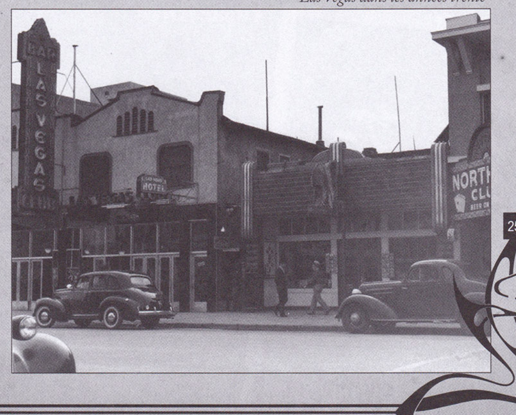
Les habitudes sont longues à changer. A Las Vegas, une des dernières « frontières » de l'Ouest américain, comme lorsque le jeu était clandestin, les parties de poker se jouent toujours dans l'arrière-salle des bars et des bordels du Bloc 16. Pendant ce temps, les premiers casinos populaires se développent à Reno et Elko. Derrière les investissements, on voit déjà poindre l'ombre de figures du crime telles que Meyer Lansky ou Bugsy Siegel.

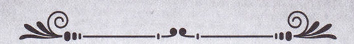


Un casino de Las Vegas

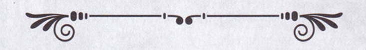
La possibilité de divorce rapide milite également pour Vegas. En effet, il fut donné la possibilité, après six semaines de résidence dans l'État, à deux personnes de divorcer en toute légalité. Ces six semaines, bien souvent, sont passées dans des hôtels borgnes. La prostitution se développe à l'unisson, attirant de plus en plus de monde, en particulier des cow-boys de passage.

Las Vegas dans les années trente





Les occultistes





Spirite

Le spirite organise des cérémonies durant lesquelles il prend contact avec les esprits de personnes décédées. Par extension, les spirites sont régulièrement engagés pour lutter contre des esprits mauvais.

Trivia

La Maison Winchester : A la fin du XIXème siècle, Sarah Winchester, la veuve du célèbre magnat de l'armement, construit sur les conseils d'un médium une maison destinée à éloigner d'elle la colère des esprits des victimes du fusil Winchester. Cette construction, dont les plans seraient communiqués par les esprits à Sarah elle-même, dure trente-huit ans et aboutit, en 1922, à une demeure de cent soixante pièces empreinte de mystère.

Compétences d'occupation

Baratin, Ecouter, Imposture, Langues (Anciennes), Perspicacité, Pratique artistique (Spectacle), Psychologie, Sciences occultes, Science des rêves*, Spiritisme*, Vigilance

Particularités

Confiant : +1 en Aplomb
Profiteur : +10% en Baratin
Visionnaire : +10% en Mythe de Cthulhu, mais 10 points de SAN en moins (avec accord du gardien), ou +10% en Sciences occultes

Cercles d'influence

Gotha, Forces de l'ordre, Cultes

Equipement fétiche

Un matériel extrêmement recherché permettant de mettre en scène des séances de spiritisme, qui procure un bonus de 10% en Pratique artistique (Spectacle).

Niveau de vie

Pauvre à Aisé

A lire

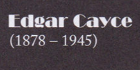
Au pays des brumes

1926 • De Sir Arthur Conan Doyle

En Angleterre, le journaliste Edward Mallone mène l'enquête auprès des médiums et dans les réunions spiritistes. A la recherche des fantômes et des esprits, il fait d'étranges rencontres dans un univers où le surnaturel côtoie la supercherie.

Dramatis Personae





Edgar Cayce

(1878 – 1945)

Né et élevé au Kentucky, Edgar Cayce ne bénéficie que d'une éducation assez sommaire. Il déclare avoir pris conscience de ses dons de medium en 1890, au contact d'une femme spectrale, qui lui offrit des pouvoirs psychiques pour aider son prochain. Surnommé « le prophète qui dort », Cayce est un chrétien dévot que ses dons mettent mal à l'aise. Il réalise des milliers d'opérations psychiques pour ses patients au début du XXème siècle, en entrant dans des transes prophétiques et en déclamant des diagnostics médicaux, même à une distance importante. Bien que ses remèdes semblent relever de la charlatanerie, nombre de ses patients témoignent d'une guérison miraculeuse.

Il ne désire pas monnayer ses services, mais beaucoup se montrent généreux. En 1923, il abandonne son travail dans la photographie pour se consacrer pleinement à ses activités psychiques. Cayce prétend que ses connaissances proviennent des « registres akashiques », des connaissances liées à l'inconscient collectif. Il fait souvent référence à l'Atlantide, et soutient que des savoirs atlantes sont renfermés dans une bibliothèque secrète, située sous les pyramides d'Egypte.

Contacts possibles : Cultes, Forces de l'ordre, Universitaires, Détectives





Occultiste

Les occultistes étudient les forces magiques et autres pouvoirs. Ils croient fermement en l'existence des capacités supra normales, et essayent d'accéder à leur maitrise par l'étude d'ouvrages impies. Nombre d'entre eux possèdent une véritable érudition en la matière.

Trivia
Il existe de nombreux groupes occultes aux États-Unis, qui mènent une existence plus ou moins cachée. Bien moins connues que les Chevaliers du Temple, La Loge du Crépuscule d'Argent à Boston, L'Œil d'Amara à Arkham, ou encore l'Aube Dorée en Angleterre sont parmi les sociétés occultes qui jouissent d'une certaine notoriété dans ces milieux.

Compétences d'occupation
Baratin, Bibliothèque, Langues (Anciennes), Persuasion, Psychologie, Sciences formelles (Astrologie), Sciences humaines (Histoire), Sciences occultes, Sciences de la vie (Pharmacologie), Trouver Objet Caché

Particularités
Leader : +10% en Persuasion
Déviant : +1 point d'Aplomb
Versé : +10% en Mythe de Cthulhu, mais 10 points de SAN en moins (avec accord du gardien), ou +10% en Sciences occultes

Cercles d'influence
Monde du travail, Notables, Cultes

Equipement fétiche
Une bibliothèque d'ouvrages occultes consultables à la loge à laquelle il appartient, qui procure un bonus de 10% en Bibliothèque pour les recherches liées à l'occulte.

Niveau de vie
Pauvre à Aisé



Collectionneur de livres occultes

Le collectionneur de livres occultes peut être propriétaire d'une petite librairie, ou simplement un riche passionné qui consacre sa vie à la réunion et l'étude d'ouvrages liés au surnaturel. Ses occupations sont bien souvent habilement dissimulées aux yeux du monde incrédule.

Trivia
La bibliothèque de l'université Miskatonic est connue dans les milieux occultes pour renfermer plus d'ouvrages impies que n'importe quelle autre dans le monde. Elle abrite en particulier un exemplaire du célèbre *Necronomicon*, gardé sous étroite surveillance.

Compétences d'occupation
Bibliothèque, Contacts & ressources, Crédit, Culture artistique (Littérature), Dissimulation, Langues (à choisir), Négociation, Psychologie, Sciences occultes, Trouver Objet Caché

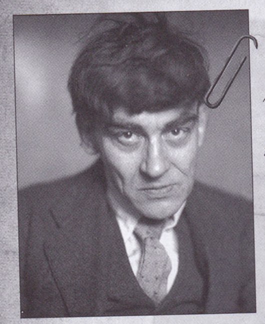
Particularités
Marqué : +10% en Mythe de Cthulhu (avec l'accord préalable du gardien)
Déterminé : +1 en POU
Détaché : +1 point d'Aplomb

Cercles d'influence
Occulte, Universitaires, Cultes

Equipement fétiche
Une bibliothèque de référence, gardée sous clé, qui procure un bonus de 10% en Sciences occultes (qui pourra être matérialisé par un ou plusieurs ouvrages).

Niveau de vie
Classe moyenne à Riche





Ancien cultiste

Le monde tend à nier l'existence des groupes occultes. Pourtant, certaines personnes peuvent témoigner de leur réalité et de leur dangerosité. L'ancien cultiste est un survivant, qui a réussi à échapper aux griffes de son culte. Sa Santé Mentale est bien souvent entamée, et il est fréquemment recherché par ses anciens coreligionnaires, désireux de lui faire payer sa trahison.

Trivia

Les cultes dédiés à des créatures du monde occulte sont habituellement dirigés par un prêtre principal, capable d'entrer en contact avec l'entité qu'il adore. Il peut être secondé par des prêtres de niveau inférieur, et entouré d'initiés particulièrement zélés chargés des basses besognes. La plupart des cultes bénéficient de contacts politiques ou dans la police, grâce auxquels ils traquent les brebis galeuses qui ont eu l'audace de quitter leurs rangs.

Compétences d'occupation

Armes à feu (Armes de poing), Armes de mêlée (Armes blanches), Athlétisme, Baratin, Bibliothèque, Corps à corps (Bagarre), Discrétion, Imposture, Sciences occultes, Se cacher

Particularités

Repenti : +1 point d'Aplomb
Marqué : +10% en Mythe de Cthulhu et -10 points de SAN (avec l'accord préalable du gardien)
Traqué : +10% en Discrétion

Cercles d'influence

Un cercle au choix en fonction de son origine, Forces de l'ordre, Cultes

Equipement fétiche

Un symbole de son ancien culte, qui procure un bonus de 10% en Imposture pour se présenter comme membre d'une organisation occulte.

Niveau de vie

Pauvre à Aisé

A lire

Elmer Gantry

1926 • De Sinclair Lewis. Adapté en 1961 par Richard Brooks, avec Burt Lancaster.

Un représentant sans scrupules se tourne par opportunisme vers la religion et utilise son éloquence à des fins discutables.

Charlatan

Mina Crandon, medium suspectée de fraude par Harry Houdini

Cette occupation comprend une grande variété de parasites qui basent leur existence sur l'exploitation de superstitions et sur des ruses d'illusionnistes. Guérisseurs, faux chamans ou prêtres vaudous, ils abusent les crédules, qu'ils saignent jusqu'à la dernière goutte. Leurs capacités surnaturelles sont inexistantes.

Trivia

Harry Houdini, considéré comme le plus grand magicien du monde, est également connu pour sa chasse aux charlatans en tous genres. Au moment où naît le spiritisme, il démasque les faux médiums en parcourant le pays, expliquant publiquement les trucs d'illusionnistes qu'ils utilisent. Il publie le résultat de ses enquêtes dans des ouvrages tels que *Miracle Mongers and Their Methods*, ou encore *A Magician Among the Spirits*, devenant ainsi la bête noire de ses anciens collègues peu scrupuleux.

Compétences d'occupation

Baratin, Corps à corps (Bagarre), Discrétion, Imposture, Perspicacité, Persuasion, Psychologie, Se cacher, Sciences occultes, Trouver Objet Caché

Particularités

Enquêteur : +10% en Discrétion
Rassurant : +1 en APP
Funambule : compétence Justifier un mensonge par un mensonge encore plus gros

Cercles d'influence

Fonctionnaires, Cultes, Forces de l'ordre

Equipement fétiche

Un artefact d'apparence antique, censé canaliser les énergies occultes, qui procure un bonus de 10% en Imposture.

Niveau de vie

Pauvre à Aisé

A voir



Au-delà de l'illusion

2007 • 1h37 • De Gilliam Armstrong, avec Catherine Zeta-Jones et Guy Pearce

1926. La quête d'Harry Houdini pour entrer en contact avec l'esprit de sa mère défunte. Malgré son scepticisme, il finit par se fier à une femme mystérieuse.



Astuces de medium

par HAROLD L. ZIMMER



Des messages du monde des esprits s'inscrivent magiquement sur du papier placé dans un pot en verre ordinaire. Fabriquez un turban avec de la soie noire. Portez des pantalons de pyjama, un sarrau arrivant à hauteur de genou, enfilé à l'envers, serré autour du corps et épinglé. Liez une écharpe colorée autour de votre taille, et complétez le costume par une blouse noire.

Pour le prochain Halloween, organisez une soirée medium, incluant un medium à turban, une pièce sombre, des lettres aux esprits, des tables flottant dans les airs, et d'autres astuces que les faux spirites utilisent avec tant de succès. Le seul fait de déconseiller, sur vos cartes d'invitation, la soirée aux personnes au cœur fragile devrait vous assurer une affluence nombreuse.

Aménagez une petite salle de façon appropriée, en plaçant une table et deux chaises en son centre, puis préparez vos propres atours de médium. Les messages des esprits feront leur apparition dans la pièce grâce à un procédé chimique simple mais efficace. Appelez un invité à la fois, en l'invitant à s'asseoir en face de vous, puis demandez-lui d'inscrire son nom en bas d'une feuille de papier, en apparence vierge. Roulez le papier, insérez le dans un bocal que vous avez sous la main, puis entonnez :

« Dans quelques temps, nous recevrons un message pour vous du monde des esprits ».
Prenez le pot et examinez le papier à travers le verre. Le message mystérieux apparait progressivement. Retirez le papier et donnez-le à votre invité. « Vous serez riche », dit le message. Ou « Obéissez au médium en toutes choses et vous ne prendrez jamais un mauvais chemin ». Le message peut affirmer tout et n'importe quoi.





Le fait que les inscriptions sur une ardoise deviennent invisibles une fois mouillées permet d'amener un tour de magie impliquant des écrits surnaturels. Faites une marque sur le côté de l'ardoise où l'inscription a été effectuée à l'aide d'un bout de verre. Si vous voulez renouveler le tour, prévoyez plusieurs ardoises, avec des messages différents. Retirez l'ardoise une fois que le sujet a lu le message, car son examen pourrait révéler la supercherie.

pour vos **soirées** d'Halloween

Le sujet (ci-dessus) inscrit une question sur l'ardoise et le medium obtient « magiquement » la réponse. A gauche, un tour permettant de faire tourner les tables.

Le tour de « jonction des mains » est expliqué sur la droite. Tapotez les mains du sujet, d'abord avec deux mains, puis avec une seule, dans la pénombre. Progressivement, arrêtez le mouvement, et laissez vos doigts reposer sur les mains du sujet. Votre autre main est à présent libre de faire sonner une clochette.

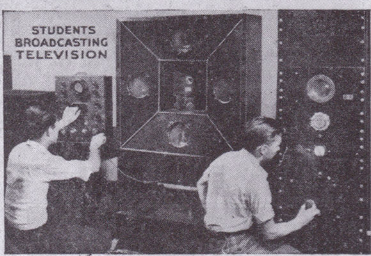
Le secret : procurez vous une bouteille de sulfate de cuivre légèrement dilué au drug store, ainsi qu'une bouteille d'ammoniac et un bloc de papier blanc. En utilisant le sulfate de cuivre, inscrivez une vingtaine de messages sur des feuilles de papier différentes. Quand le liquide sèche, il disparait. Le bocal est alors rempli d'ammoniac qu'on laisse reposer quelques minutes, puis vidé. Ce qui reste d'ammoniac sous forme de vapeurs est suffisant pour assombrir ce qui a été écrit, quand le sulfate de cuivre entre en contact avec lui.

Un autre truc concernant les messages, très largement utilisé, consiste en une exposition à la chaleur. Utilisez une table à plateau de verre, protégée par une feuille d'aluminium pour lui éviter de craquer. Attachez un fer à repasser électrique sur le dessous du plateau, et réglez-le sur la plus petite température possible. Faites courir les fils électriques sous la table, le long d'un pied et sous un tapis pour les dissimuler. En utilisant du carton ou du contreplaqué, confectionnez un double fond pour dissimuler le fer. Un assistant peut mettre le fer à repasser en marche au moment opportun, ou vous pouvez placer un interrupteur sous le tapis.

Cette fois, écrivez avec de l'acide sulfurique dilué. L'invité note son nom, déchire la page et vous la remet. Vous l'étalez alors nonchalamment sur la table devant vous, à l'endroit où la chaleur se diffuse. Devant ses yeux ébahis, sans un mouvement de votre part, le message commence à se former puis apparait complètement.



TELEVISION



America's first
Complete Television Training Course
LEARN IN LOS ANGELES

Get in on the "ground floor" of Television. Trained men are needed. Watch the demand grow by leaps and bounds. Coaxial cables being laid. Many stations already broadcasting Television. Students at NATIONAL SCHOOLS learn with most modern equipment, both transmission and reception of Television. Fascinating, profitable Trade you can learn at National. Enroll and qualify for good jobs.

RADIO

BROADCASTING and TALKING PICTURES



Students Operating Transmitters

Complete course includes unlimited RADIO instruction in all branches—construction, operation and repair of Radios, station operation, ship and airplane broadcasting and receiving. In our own complete Radio broadcasting studio, students learn by actual operation. Complete sound amplifying equipment for talking picture projection training.

Qualify for Commercial Radio positions, as a Ship Operator. Qualify for Govt. license. Travel on pay and see the World.

ELECTRICITY

FULL COURSE—NO EXTRA COST

You receive full training in fundamentals of Electricity, motor repairing, generating plant and sub-station operation., etc.—a good pay trade in itself.

Earn Room and Board While Learning

We help students to be self-supporting. No age limit.

All courses included for the price of one, for limited time. Coach railroad fare allowed from any point in U. S. to Los Angeles.

NATIONAL SCHOOLS

-free Book

TELEVISION RADIO ELECTRICITY TRAINING

Established 1905. 30,000 graduates. A million-dollar School. Send Coupon for amazing Book of Facts.

MAIL COUPON — FOR FREE BOOK

National Schools,
Dept. 11-MMR, 4000 S. Figueroa St., Los Angeles, Calif.
Send Book and Full Details

Name ....
Address ....
City .... State ....

128

Pour faire apparaitre un message des esprits sur une ardoise, frottez une plaque d'ardoise avec une éponge humide, puis donnez-la à votre sujet pour qu'il l'inspecte. Placez l'ardoise sur la table, et quelque trois minutes plus tard, le message apparaît.
Les mots sont en fait gravés dans l'ardoise à l'aide d'un morceau de verre, l'eau répandue remplissant temporairement les sillons.

Pour recevoir des messages écrits des esprits venus de nulle part, faites asseoir le sujet avec dans son dos une paire de tentures noires. Donnez-lui une ardoise et demandez-lui d'inscrire une question tandis que vous lui tournez le dos. Sans vous tourner, demandez à l'invité d'élever l'ardoise au dessus de sa tête, le message étant sur la face inférieure. Tournez vous, récupérez l'ardoise et tenez-la sans la regarder. Implorez l'aide du monde spirituel pendant une minute ou deux, puis approchez vous, comme pour remettre l'ardoise entre les mains du sujet, toujours au-dessus de sa tête. Il sent l'ardoise dans ses mains, et les abaisse. Là, du côté opposé à celui de la question, se trouve la réponse.
L'« esprit » se cache derrière les tentures.

Quand le sujet élève l'ardoise pour la première fois, une main sort des plis du rideau, tenant une ardoise vierge. Le medium saisit cette dernière, tandis que son acolyte attrape celle du sujet. Il regarde la question, griffonne une réponse sur l'autre face puis repasse l'ardoise à travers le rideau. Un autre échange achève le tour.

Aucune « séance » ne saurait être complète sans une démonstration de table tournante.
Faites asseoir vos amis autour d'une petite table légère, et demandez leur de poser doucement leurs mains dessus. Faites de même.
Des bâtonnets, installés dans vos manches, sont glissés sous le bord de table et servent de leviers pour faire bouger et soulever la table !
Le tour commun de jonction des mains est simple. Faites asseoir le sujet en face de vous, et faites lui étendre les mains sur la table. Avec l'auriculaire et l'annulaire de chaque main, tapotez les index du sujet. Ceci dans l'obscurité totale.

Après un laps de temps, enlevez une main et, en étendant les doigts, continuez à battre la mesure, en gardant un rythme constant. Arrêtez progressivement le mouvement, et saisissez une corne en papier placée sur la table pour les esprits. Murmurez le message. Inversez le mouvement pour remettre vos mains dans la position initiale.

Article extrait de *Modern Mechanix*, novembre 1935



Investigateur de l`occulte

Harry Houdini déguisé afin d'assister à une séance de spiritisme

Les investigateurs de l'occulte basent leurs enquêtes sur l'observation, l'étude des phénomènes paranormaux. Ils parviennent bien souvent, grâce à des techniques affutées, à éventer nombre de tentatives d'escroquerie ou simples phénomènes naturels.

Compétences d`occupation

Armes à feu (Armes de poing), Corps à corps (Bagarre), Criminalistique, Discrétion, Ecouter, Interroger, Sciences formelles (Chimie), Sciences occultes, Trouver Objet Caché, Vigilance

Particularités

Equilibré : +1 point d'Aplomb
Analyste : +1 en INT
Spécialiste : +10% en Sciences occultes

Cercles d`influence

Cultes, Pègre, Forces de l'ordre

Equipement fétiche

Un kit d'analyse constitué de matériel de chimie, de loupes et divers autres ustensiles, qui procure un bonus de 10% en Criminalistique.

Niveau de vie

Classe moyenne

Trivia
Certaines agences de détectives se sont, au fil du temps, spécialisées dans des affaires liées au surnaturel. L'Agence Pinkerton elle-même, bien qu'elle n'en fasse pas précisément la publicité, possède un département spécial consacré auxétudes sur les événements peu ordinaires. (cf. dossier page 221)

Profil type : Investigateur de l`occulte

Caractéristiques & Attributs

APP	10	Prestance	50%
CON	13	Endurance	65%
DEX	14	Agilité	70%
FOR	13	Puissance	65%
TAI	14	Corpulence	70%
EDU	15	Connaissance	75%
INT	16	Intuition	80%
POU	14	Volonté	70%

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Magie	14
Points de Vie	14
Santé Mentale	70

Compétences d'occupation

Armes à feu (Armes de poing)	50%
Baratin	55%
Corps à corps (Bagarre)	50%
Criminalistique	50%
Discrétion	50%
Psychologie	55%
Sciences formelles (Chimie)	55%
Sciences occultes	60%
Trouver Objet Caché	65%
Vigilance	55%

A voir

La Maison des ombres

2012 • 1h46 • De Nick Murphy, avec Rebecca Hall et Dominic West

Dans les années 20, une investigatrice de l'occulte se rend dans un pensionnat où l'on signale la présence d'un fantôme. Bien décidée à éventer la supercherie, elle ne tarde pas à faire face à une situation plus complexe que prévue.

Un film inspiré des méthodes d'Harry Price, très intéressant pour la description du matériel utilisé pour traquer les esprits !

Dramatis Personae

Sir Arthur Conan Doyle

(1859 – 1930)

Né en Ecosse d'un père anglais et d'une mère irlandaise, Arthur Ignatius Conan Doyle effectue des études poussées dans des écoles jésuites, en Grande-Bretagne puis en Autriche. Il étudie ensuite la médecine à Edinburgh, et commence à écrire des nouvelles et des articles médicaux. Après l'université, il est employé comme médecin sur un baleinier, puis comme médecin militaire lors d'un voyage au large des côtes africaines.
En 1882, il s'établit comme médecin, avec un succès très mitigé qui lui laisse le temps de se consacrer à l'écriture. Il connaît des difficultés pour trouver un éditeur, mais finalement, son *Etude en rouge* est publiée en 1886. Sherlock Holmes était né. Pendant cette période, Conan Doyle se distingue par une activité sportive assez remarquable, en football, cricket et golf.
En 1890, il ouvre un cabinet d'ophtalmologie, avec des résultats désastreux. Sa carrière littéraire prend le pas. En 1900, il sert comme médecin volontaire et se prononce contre la guerre des Boers. Il prend parti pour de nombreuses causes, et se positionne en politique. Il combat également l'injustice dans son pays, n'hésitant pas à mener lui-même des investigations qui conduisent à l'acquittement de personnes injustement accusées.
Suite à une série de décès dans son entourage proche, Conan Doyle sombre dans la dépression et, à l'aube des années 20, se lance dans le spiritisme et l'étude des phénomènes paranormaux (au sein du Club Fantôme). Il fréquente Harry Houdini, qu'il pense investi de pouvoirs paranormaux, et qui ne parvient pas à l'en dissuader, provoquant une rupture consommée.
Il meurt en 1930 d'un arrêt cardiaque.

Contacts possibles : Artistes, Cultes, Militaires, Médecins, Politique

Harry Price

Chasseur de fantômes - (1881 – 1948)

Harry Price est né à Londres. A 15 ans, il crée la Société Carlton, et écrit des pièces ayant pour sujet sa supposée rencontre avec un poltergeist. Quelques années plus tard, il développe un intérêt pour les monnaies anciennes et l'archéologie.
Price devient ensuite un bon magicien amateur et rejoint le Cercle Magique en 1922. Il acquiert une grande connaissance des tours de passe-passe et des effets d'illusion qui lui sont très utiles quand il se consacre finalement à sa passion : les enquêtes sur les phénomènes paranormaux. En 1926, il crée une organisation, le Laboratoire National de Recherches Psychiques. Bien que ne possédant ni formation ni diplôme particuliers, il met à profit son expérience et son sens de la publicité pour dénoncer les trucages et les faux médiums. Il s'attire ainsi l'inimité de ces derniers, des illusionnistes, mais aussi des universitaires et des scientifiques. Price se signale par une approche extrêmement minutieuse des cas auxquels il est confronté, qu'il s'agisse de séances de spiritisme ou d'apparitions fantomatiques. Il utilise un matériel complexe : caméra infrarouge, détecteur de mouvement et autres accessoires. En 1929, il est confronté à son affaire la plus célèbre : le presbytère hanté de Borley, au nord-est de Londres. Il consacre dix-sept années à l'étude des phénomènes qui s'y déroulent. Il écrit au fil de sa vie dix-sept ouvrages.

Contacts possibles : Occulte, Universitaires, Scientifiques, Ecrivains, Forces de l'ordre, Religieux



Les expériences spirites secrètes d'Edison

Edison, quoiqu'étant un esprit pragmatique, était cependant disposé à accepter les croyances spirituelles, si tant est qu'elles fussent démontrées par des procédés scientifiques. Ci-après, vous trouverez la description de l'une de ses extraordinaires expériences secrètes, durant laquelle il tenta d'attirer des esprits hors de leurs tombes, et de les emprisonner grâce à un dispositif super-sensible.

Une sombre nuit d'hiver en 1920, balayée par le vent sifflant. L'une de ces nuits durant lesquelles les gens superstitieux calfeutrent leurs portes et leurs fenêtres pour se protéger des fantômes errants. Thomas Edison, le fameux magicien de l'invention, réunit un petit groupe de scientifiques dans son laboratoire pour être témoins de sa tentative secrète d'attirer des esprits des morts hors de leurs dernières demeures, et de les capturer grâce à des instruments d'une incroyable sensibilité.

Jusqu'à récemment, seul un petit nombre de privilégiés étaient au courant de l'issue de cette fabuleuse tentative. Les intimes d'Edison, rassemblés comme les membres d'un groupe mystique, surent ainsi quelles formes surnaturelles se matérialisèrent dans le laboratoire du scientifique cette nuit-là pour donner corps ou, au contraire, infirmer les théories de la vie après la mort.

Treize années durant, les résultats de la tentative d'Edison de pénétrer le mur séparant le monde des vivants d'un éventuel royaume des morts ont été cachés au public. Mais à présent, cette fabuleuse histoire peut être contée.



Thomas Edison, inventeur de la lumière électrique, tient dans sa main l'une de ses premières inventions, la lampe à carbone. A gauche, une ampoule moderne 150 000 cp.

Bien que doté d'un esprit matérialiste, Edison a néanmoins légué à l'humanité un grand héritage. A gauche, on peut le voir dans son laboratoire, en train d'expérimenter une méthode destinée à fabriquer du caoutchouc à partir de solidago. Les dessins ci-dessus illustrent l'utilisation de cellules photoélectriques pour détecter une fumée qui franchirait un rayon lumineux. Une telle installation a également été employée pour tenter de percevoir des esprits.

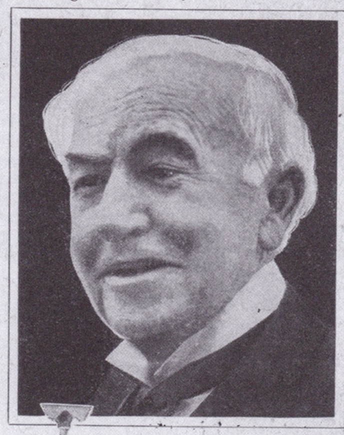
Dans une pièce sombre de son grand laboratoire, entouré de vases à bec, générateurs et autres équipements expérimentaux, Edison installa une cellule photo-électrique. Un faible rayon de lumière, issu d'une puissante lampe, perçait la pénombre pour aller frapper la surface active de la cellule, où elle était transformée instantanément en

courant électrique d'intensité minime. Tout objet, si fin, petit ou translucide fut-il, causerait une inscription sur la cellule s'il venait à couper le faisceau.
Quand l'expérience fut prête, les spirites du groupe furent priés d'invoquer, des limbes de l'éternité, les formes éthérées d'un ou deux de leurs habitants, et d'ordonner aux esprits de marcher à travers le rayon lumineux. Alors, tandis que les spirites effectuaient leurs rituels, les scientifiques observèrent avec attention le compteur de l'œil électrique, dont l'aiguille tressauterait dès qu'un fantôme interromprait le faisceau lumineux.

Les esprits restaient dans l'éternité.

De longues heures de tension furent passées à surveiller les instruments de mesure, dans l'attente du moindre signe de présence spirituelle. Mais rien ne cilla. Le vent gémit autour du laboratoire, les spirites pratiquèrent leurs rites, mais les fantômes, s'ils existaient, restèrent dans leur dernière demeure éternelle. Les yeux scientifiques rivés sur le compteur n'y virent aucun tressaillement.
C'est en raison de ses résultats négatifs que l'expérience extraordinaire ne fut pas révélée à la face du monde. Edison ne voulut pas partager ses conclusions, qui tendaient à réfuter l'existence d'un monde spirituel, avec un monde de croyants.
Le grand inventeur était un réaliste, et son expérience confirma les hypothèses qu'il avait échafaudées : un profond silence. Si des entités spirituelles existaient, Edison

« Plus que des âmes individuelles, nous avons peut-être une seule grande âme, l'âme de l'univers entier, et c'est la somme totale de toutes ces petites particules qui font de nous ce que nous sommes » dit le grand inventeur juste avant sa mort.



L'esprit scientifique d'Edison pensait que si les esprits existaient, ils devraient avoir tous les attributs de la matière, comme le poids, la couleur, etc. Par conséquent, ils pourraient être pesés. A droite, le grand inventeur et l'un de ses assistants inspectent l'installation durant l'expérience critique.

Edison pensait que les esprits devraient avoir tous les attributs de la matière.



Ce dessin illustre l'installation destinée à capturer des fantômes. Un esprit traversant le rayon lumineux issu du projecteur interromprait le faisceau et ferait osciller l'aiguille du compteur.

En brûlant délibérément son doigt lors d'une expérience, Edison découvrit que les lignes et crêtes retrouvaient leur dessin original, donnant corps à sa théorie d'unités immortelles.

pensait qu'elles posséderaient au moins un attribut de la matière ordinaire. D'où sa conviction que si tel était le cas leur présence pourrait être détectée par l'œil électrique. La croyance d'Edison, jusqu'au jour de sa mort, était que la vie en chaque homme ou animal résultait de l'activité d'une myriade de ce qu'il appelait des « unités immortelles », dotées des paramètres de la vie et de ses processus. Pour étoffer ses hypothèses, Edison alla jusqu'à brûler son doigt intentionnellement ! (Avant cela, toutefois, il avait pris soin d'en faire une empreinte suivant le procédé de Bertillon). La brûlure fut suffisamment importante pour consumer les délicates crêtes de la peau, mais après que le doigt eut été soigné, une autre empreinte révéla que les lignes et crêtes, bien que semblant avoir été irrémédiablement détruites, avaient retrouvé leur apparence initiale.

De cette expérience, Edison obtint la confirmation de ses hypothèses selon lesquelles les « unités immortelles » susmentionnées avaient supervisé la reconstruction de la peau de son doigt suivant le dessin initial. L'homme, croyait-il, était une mosaïque formée de telles unités, et c'étaient ces entités qui détermineraient ce que nous étions.

Pour clarifier ses hypothèses, Edison avait l'habitude de citer l'analogie qui suit. Supposez que la Terre soit visitée par quelque être extraterrestre dont la vision serait si imparfaite que la plus petite chose qu'il lui soit possible de voir serait le pont de Brooklyn. Naturellement, il considérerait toute la structure de ce dernier comme une sorte de croissance naturelle.

A présent, supposez que ce géant imaginaire détruise le pont et que, après quelques années, il le retrouve entièrement reconstruit. Ne supposez-vous pas que le géant attribuerait la reconstruction à une intelligence directrice ? C'est en tous cas ce en quoi Edison croyait.

Article extrait de *Modern Mechanix*, octobre 1933

Les juristes

La loi est une maitresse jalouse, qui réclame une allégeance exclusive
G. Cline



Avocat au pénal

Clarence Darrow (à droite), en compagnie d'autres avocats

L'avocat au pénal est spécialisé dans les affaires criminelles. Volontiers exposé aux médias, il apprend, en cette ère de communication qui s'ouvre, à jouer avec eux pour servir les intérêts de son client. Et accessoirement sa réputation.

Trivia

Les avocats exercent sur la foi d'une licence délivrée par les États. La plupart de ces derniers demandent au minimum l'achèvement d'études du second degré, agrémentée d'une formation complémentaire dans une école de droit ou d'une expérience professionnelle auprès d'un avocat licencié. Un examen devant le barreau de l'État permet d'obtenir titre et licence. La jurisprudence accorde le droit d'exercer hors de l'État où la licence a été obtenue.

Compétences d'occupation

Bibliothèque, Contacts & ressources, Crédit, Criminalistique, Droit, Interroger, Langue maternelle, Négociation, Persuasion, Psychologie

Particularités

Vif : +1 en INT
Conciliant : +10% en Négociation
Respectueux : compétence Respecter le secret professionnel

Cercles d'influence

Loi, Forces de l'ordre, Pègre

Equipement fétiche

Une robe d'avocat, qui procure un bonus de 10% aux compétences d'influence dans l'enceinte d'un tribunal.

Niveau de vie

Classe moyenne à Aisé



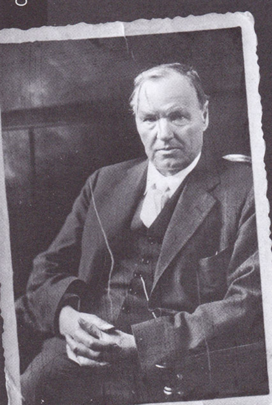


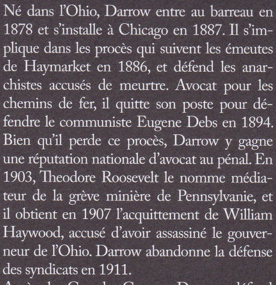
Dramatis Personae



Clarence Darrow

(1857 – 1938)





Né dans l'Ohio, Darrow entre au barreau en 1878 et s'installe à Chicago en 1887. Il s'implique dans les procès qui suivent les émeutes de Haymarket en 1886, et défend les anarchistes accusés de meurtre. Avocat pour les chemins de fer, il quitte son poste pour défendre le communiste Eugene Debs en 1894. Bien qu'il perde ce procès, Darrow y gagne une réputation nationale d'avocat au pénal. En 1903, Theodore Roosevelt le nomme médiateur de la grève minière de Pennsylvanie, et il obtient en 1907 l'acquittement de William Haywood, accusé d'avoir assassiné le gouverneur de l'Ohio. Darrow abandonne la défense des syndicats en 1911.

Après la Grande Guerre, Darrow défend des membres de l'équipe du maire corrompu de Chicago. En 1924, il s'occupe du dossier de Léopold et Loeb, accusés du meurtre de Bobby Franks. En 1925 survient son affaire la plus célèbre. Il défend un enseignant du Tennessee, John T. Scopes, accusé d'avoir enseigné la théorie de l'évolution de Darwin. Opposé au célèbre William Jennings Bryan, il perd le procès, mais l'affaire est considérée comme une victoire de la pensée scientifique sur les enseignements bibliques traditionnels. Attiré par les affaires médiatiques, Darrow prend la défense en 1925 d'une famille noire qui se contre des émeutiers racistes à Détroit.

Darrow a également publié des ouvrages *Le Crime : Causes et Solutions* (1922) et *La Manie de la Prohibition* (1927).

Contacts possibles : Loi, Forces de l'ordre, Monde du travail, Politique

Avocat d'affaires

L'avocat d'affaires est spécialisé dans le droit commercial et les grandes liées à l'industrie et aux spéculations foncières. Au contraire de l'avocat au pénal, il prend soin de rester discret, sa clientèle, bien souvent des entreprises, usant parfois, pour s'assurer de marchés juteux, de moyens peu appréciés par la loi.

Trivia

En 1890 fut adopté le Sherman Antitrust Act, première loi destinée à rendre illégales certaines pratiques commerciales anti-concurrentielles. Cette loi est complétée en 1914 par le Clayton Antitrust Act, qui rend illicites la concentration d'entreprises et la discrimination par les prix. En dépit de ces lois, nombre de grands groupes en situation de monopole prospèrent encore dans les années 20.

Compétences d'occupation

Baratin, Bibliothèque, Comptabilité, Contacts & ressources, Crédit, Droit, Investissements financiers*, Négociation, Psychologie, Sciences humaines (Administration et économie)

Particularités

Matheux : +10% en Investissements financiers
Amène : +1 à l'APP
Marron : compétence Dissimuler des irrégularités

Cercles d'influence

Business, Loi, Pègre

Equipement fétiche

Une serviette en cuir contenant tout le nécessaire pour établir des contrats en bonne et due forme, qui procure un bonus de 10% en Négociation.

Niveau de vie

Aisé à Riche

Dramatis Personae

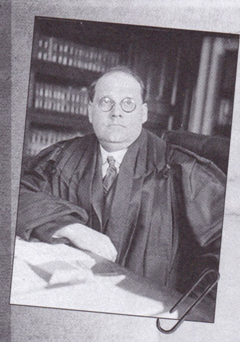
Genevieve Cline

(1879 – 1959)

Membre d'une fratrie de quatre enfants, Geneviève est très influencée par son frère avocat qui l'amène avec lui au tribunal. Elle en tire une fascination pour le droit. En 1913, elle travaille au bureau de son frère, et se décide à embrasser une carrière juridique. Elle obtient ses diplômes en 1921 en Ohio, État au barreau duquel elle est acceptée.
Elle travaille par la suite à Cleveland aux côtés de son frère, tout en continuant à se consacrer à des organisations caritatives. Elle milite en particulier pour la protection des consommateurs et pour un traitement équitable des femmes devant la loi. Reconnue pour ses qualités d'oratrice et sa pugnacité, elle prend fait et cause pour les droits des femmes et des enfants, et milite en particulier pour le droit de vote des femmes.
Elle se spécialise par la suite dans le droit douanier, et devient une experte autodidacte en la matière. Nommée aux douanes américaines à Cleveland, elle est nommée en 1928 par le président Coolidge juge à la cour des douanes, malgré l'opposition d'une partie du Sénat. Elle devient ainsi la première femme américaine à accéder à cette haute fonction fédérale.
Elle se consacre entièrement à sa carrière, et occupe sa fonction pendant vingt-cinq ans, pendant lesquels elle n'a de cesse de lutter contre la discrimination liée au sexe.

Contacts possibles : Loi, Presse, Notables, Gotha, Féministes, Politique





Juge

Les juges peuvent être nommés ou élus, pour une période déterminée ou même à vie. Ils sont également titulaires d'une licence d'avocat. La charge de juge à la Cour suprême est parmi les plus prestigieuses des États-Unis.

Trivia
Depuis le début du XXème siècle, le nombre de juges à la Cour suprême est fixé à neuf. Ils sont nommés par le président, avec accord du Sénat, et restent titulaires de leur charge à vie. La Cour suprême, par sa capacité à se prononcer sur la constitutionnalité des lois adoptées par le Congrès, jouit d'un pouvoir et d'un prestige proches de ceux du président lui-même. Sa composition est par conséquent un enjeu majeur pour la politique du pays.

Compétences d'occupation
Bureaucratie, Contacts & ressources, Crédit, Droit, Ecouter, Interroger, Négociation, Perspicacité, Psychologie, Sciences humaines (Histoire)

Particularités
Inflexible : compétence Brandir la menace de parjure
Lettré : +1 en EDU
Clairvoyant : +10% en Perspicacité

Cercles d'influence
Loi, Forces de l'ordre, Pègre

Equipement fétiche
Son marteau et son battoir, qui procurent un bonus de + 10 % dans les compétences d'influence au sein de la cour.

Niveau de vie
Aisé à Riche

Procureur

Le procureur (attorney) et ses assistants sont employés par les municipalités, comtés ou États pour poursuivre les prévenus au nom de la communauté. Au-delà de l'aspect purement juridique, les membres du bureau du procureur se chargent bien souvent de l'instruction.

Trivia
Il existe plusieurs « grades » de procureur aux États-Unis, en fonction de la juridiction : ville (city attorney), comté (district attorney), État (state attorney), fédération (United States solicitor general) et nation (attorney general).

Compétences d'occupation
Bibliothèque, Contacts & ressources, Crédit, Criminalistique, Droit, Interroger, Négociation, Perspicacité, Persuasion, Psychologie

Particularités
Capable : +10% en Interroger
Agressif : compétence Tyranniser un témoin
Fin : +1 en INT

Cercles d'influence
Forces de l'ordre, Loi, Pègre

Equipement fétiche
Son bureau, dans lequel se trouve sa bibliothèque de référence, qui procure un bonus de 10% en Droit.

Niveau de vie
Aisé



Notaire

Le notaire est un officier gouvernemental désigné par la loi pour gérer des affaires concernant les successions, legs, et contrats sous seings privés. Il s'occupe également de l'établissement de nombreux documents officiels.

Compétences d'occupation

Baratin, Bibliothèque, Bureaucratie, Comptabilité, Crédit, Dissimulation, Droit, Langue maternelle, Négociation, Sciences humaines (Administration et économie)

Particularités

Malhonnête : +10% en Dissimulation
Déterminé : +1 au POU
Compétent : compétence Opérations immobilières

Cercles d'influence

Business, Notables, Pègre, Loi

Equipement fétiche

Une étude notariale, qui procure un bonus de 10% en Négociation.

Niveau de vie

Aisé

Trivia
A la mort du président Harding, en 1923, Calvin Coolidge, son successeur, prête serment devant son propre père, notaire de profession. Cela déclenche une polémique sur la capacité d'un notaire à administrer le serment présidentiel, et conduit Coolidge à prêter serment une deuxième fois.



Profil type : Notaire

Caractéristiques & Attributs

APP	14	Prestance	70%
CON	10	Endurance	50%
DEX	10	Agilité	50%
FOR	10	Puissance	50%
TAI	10	Corpulence	50%
EDU	18	Connaissance	90%
INT	16	Intuition	80%
POU	14	Volonté	70%

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Magie	14
Points de Vie	10
Santé Mentale	70

Compétences d'occupation

Baratin	50%
Bibliothèque	65%
Bureaucratie	55%
Comptabilité	55%
Crédit	45%
Dissimulation	40%
Droit	65%
Langue maternelle	90%
Négociation	60%
Sciences humaines (Administration et économie)	50%



Avoué

L'avoué est un homme de loi, également désigné sous le terme vieillot d'esquire (en particulier en milieu rural). On range dans cette catégorie tous les conseillers en droit et avocats généralistes, qui souvent sont liés à des familles par des relations de confiance et d'estime qui perdurent de génération en génération.

Trivia
Le titre d'esquire, très fréquent aux États-Unis, est utilisé après le nom et sans préciser de préfixe de genre. Ainsi, on utilisera Mr Sawyer Whateley ou Sawyer Whateley Esq., mais pas les deux. Le terme est également employé pour désigner les diplomates mais en ce cas, il n'est pas accolé sous sa forme abréviée. On indiquera par exemple John Smith Esquire s'il s'agit, en effet, d'un diplomate.

Compétences d'occupation

Baratin, Bureaucratie, Comptabilité, Crédit, Dissimulation, Droit, Langues (à choisir), Négociation, Psychologie, Sciences humaines (Administration et économie)

Particularités

Dévoué : compétence Recevoir les confidences de ses clients
Rusé : +1 à l'INT
Matheux : +10% en Comptabilité

Cercles d'influence

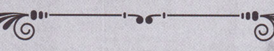
Business, Notables, Pègre

Equipement fétiche

Un bureau respirant la respectabilité, qui procure un bonus de 10% en Crédit.

Niveau de vie

Classe moyenne à Aisé



Dossier : La justice américaine dans les années 20



Arrestation de baigneuses trop légèrement vêtues

Il existe, en matière de justice, deux grands types de procédures : l'accusatoire et l'inquisitoire.

La procédure inquisitoire est secrète, écrite et non contradictoire. Menée par un juge professionnel qui est à la fois juge et procureur, la procédure y est centrée sur les interrogatoires et la recherche de l'aveu.

Dans la procédure accusatoire, celle utilisée aux États-Unis, la justice est publique, orale et contradictoire. Tout y est débattu devant un juge, arbitre qui écoute les parties avant de trancher. Le peuple, par des juges non professionnels (le jury), rend la justice. C'est un accusateur qui déclenche les poursuites et qui doit apporter la preuve de son accusation. L'accusé bénéficie donc de la présomption d'innocence.

Arrestation, garde à vue, droits, etc.

Une arrestation par les forces de l'ordre suit des procédures établies en vertu de la constitution des États-Unis. Tout commence par le mandat…

Le mandat

Selon le quatrième amendement de la constitution, les policiers ont besoin d'obtenir un mandat de perquisition basé sur de fortes présomptions pour pénétrer dans un domicile, à moins que son propriétaire ne leur en donne l'autorisation. Le mandat permet aux policiers de fouiller un domicile à la recherche d'éléments spécifiques. Une preuve incriminante mais n'ayant pas de rapport avec l'objet du mandat sera nécessairement ignorée.

Le mandat est obtenu auprès d'un juge ou magistrat, après avoir justifié des raisons de la demande. Ces justifications peuvent être des témoignages ou des observations de policiers. Le mandat de perquisition permet, par extension, d'arrêter une personne incriminée par les découvertes effectuées dans le lieu concerné.

Dans certaines situations le mandat n'est pas nécessaire. En cas de course-poursuite, de risque évident de destruction de preuve ou d'urgence manifeste, les policiers sont susceptibles d'intervenir immédiatement. Si un une infraction est commis en flagrant délit, le coupable peut être arrêté sans mandat.

Les policiers n'ont pas besoin de mandat pour fouiller un véhicule arrêté lors d'un contrôle routier. Ils peuvent donc ouvrir le coffre et la boite à gants. Le mandat n'est pas requis non plus pour effectuer une fouille au corps.

De même, ils peuvent s'introduire dans un bâtiment non-résidentiel (hangar, entrepôt), s'ils pensent qu'il contient des preuves de crime ou des éléments de contrebande.

L'arrestation d'un suspect demande en général un mandat d'arrêt, qui fonctionne suivant la même logique que le mandat de perquisition. L'arrestation peut avoir lieu sans mandat dans deux cas : le crime a lieu en la présence de l'officier de police, ou l'officier a des indices suffisants pour arrêter la personne. De manière générale, une arrestation au domicile suppose toujours qu'un juge délivre un mandat d'arrêt.

L'arrestation

La première phase est celle de l'arrestation. L'agent de police l'effectuant s'identifie ou identifie l'autorité qu'il représente de façon à ce que les personnes qu'il souhaite appréhender sachent qu'il est un représentant de l'ordre et de l'État.

Si les personnes arrêtées résistent, l'agent peut faire usage de la force pour arriver à ses fins.

Durant le trajet, puis au poste, les prisonniers sont vivement encouragés à faire une déposition et largement questionnés. Ces dépositions pourront servir d'éléments à charge.

Même après avoir été appréhendés, les prisonniers ne sont pas nécessairement au courant de ce qui leur est reproché. Les agents de police ne sont pas tenus de les en informer. L'autorisation de communiquer avec l'extérieur peut leur être accordée, mais il est également possible qu'ils se heurtent à un refus. Leur incarcération peut donc être tenue secrète, et l'usage de la force à leur encontre envisagé. Les cas de confessions « spontanées » sont légion.

Aux États-Unis la police a un vaste pouvoir d'enquête et d'initiative. Le procureur découvre le dossier quand la police le lui amène avec le suspect. Pour certains faits graves, il peut avoir un rôle de conseil de la police, lui indiquant les preuves dont il a besoin pour pouvoir engager les poursuites. Mais dans la majorité des cas, c'est la police qui est à l'origine des enquêtes.

La deuxième phase est celle de l'enregistrement, et a lieu au poste de police. Les personnes arrêtées y sont acheminées et confiées au supérieur hiérarchique de l'agent. Celui-ci pourra choisir de les relâcher, de les garder « à l'ombre », ensemble ou séparément, pendant quelques heures, ou de lancer la procédure.

Dans ce cas, le suspect peut être interrogé pendant un laps de temps plus ou moins long. Il peut être autorisé à faire appel à un avocat, mais cette possibilité peut de nouveau lui être refusée, du moins pendant un certain temps. L'officier de police en charge du dossier rédige alors un rapport qui constitue la base des poursuites.

Les faits les moins graves donnent lieu rapidement à une remise en liberté avec convocation directe devant le juge. Dans les cas les plus graves, le suspect est gardé en détention avant d'être présenté directement à un juge, normalement dans des délais assez courts.

Quoi qu'il en soit, le suspect est conduit ou convoqué devant le tribunal compétent.

Procédure judiciaire

Une fois le dossier constitué et transmis, l'officier de police en charge de l'affaire et/ou les plaignants sont reçus par un substitut du procureur, qui décide s'il y a lieu d'engager des poursuites. L'assistant, s'il estime le dossier suffisant, remplit une plainte officielle du parquet.

Les droits Miranda... seulement en 1966

Ce n'est qu'en 1966 que la loi américaine rappelle officiellement, durant le procès Miranda vs Arizona, des éléments de droit liés à la constitution.

« La personne en garde à vue doit, préalablement à son interrogatoire, être clairement informée qu'elle a le droit de garder le silence, et que tout ce qu'elle dira sera utilisé contre elle devant les tribunaux ; elle doit être clairement informée qu'elle a le droit de consulter un avocat, et qu'elle peut avoir l'avocat avec elle durant l'interrogatoire, et que, si elle n'en a pas les moyens, un avocat lui sera désigné d'office. »

Dans les années 20, ces droits ne sont pas en application, et en fonction des policiers auxquels ils ont affaire, les personnes en garde à vue peuvent donc voir se retourner contre eux toute phrase de leur part, et se voir refuser la consultation d'un avocat.



Le circuit d'un prévenu passe tout d'abord par une cour inférieure.

Le suspect est alors conduit devant un juge pour une audience préliminaire, durant laquelle le magistrat l'informe des charges pesant contre lui. On lui demande à ce stade s'il plaide coupable ou non coupable.

Les cours inférieures sont très souvent des lieux chaotiques, très influencés par les intérêts particuliers. Les représentants du ministère public ne sont présents que quelques heures par jour, et enchaînent les dossiers sans trop savoir ce qu'il y a dedans. Les avocats de la défense, mieux préparés, font tout pour que les cas soient classés en délits et réglés par une amende peu importante. Les policiers, quant à eux, se retrouvent régulièrement dans le rôle d'accusateur, sans que le représentant du ministère public ne leur porte assistance. L'atmosphère est dissipée, voire houleuse, et les juges peinent à imposer leur autorité.

De nombreux cas ne vont pas plus loin que ces cours inférieures et sont clos dès l'audience préliminaire. Celle-ci a pour but de déterminer si le cas mérite qu'on le transfère à une cour plus importante pour un procès en bonne et due forme. Au final, environ 20% des personnes amenées devant la justice sont déclarées coupables de crimes, le reste étant classé en délit. La surcharge des tribunaux et des prisons explique sans doute cette propension à libérer les criminels…

Le juge peut décider d'emblée de mettre fin aux poursuites s'il estime que l'infraction n'est pas constituée, ou que les éléments présentés sont insuffisants. Dans le cas contraire, la procédure se poursuit au tribunal.

Une fois confronté à un juge, un prisonnier peut donc se voir renvoyer en jugement ou non, selon la décision du magistrat. Des tractations et accords peuvent à ce stade être négociés entre le ministère public et l'accusé. Des dénonciations contre des remises de peine sont monnaie courante.

Au tribunal

Dans la cour principale, l'atmosphère est bien plus sérieuse. On y retrouve toutefois bien des défauts des cours inférieures. Les accusateurs y sont mal préparés, notamment en raison du fait qu'ils sont affectés à une salle et non à des dossiers. De fait, nombre d'affaires sont classées par manque de charges avant même le début du procès.

Les témoins sont très souvent menacés, et peu protégés par la loi. Les procureurs peinent à les amener devant la cour, même dans le cas où leur témoignage est décisif. Dans d'autres cas, c'est le contraire qui se produit. En effet, les prévenus n'ont pas forcément l'opportunité de faire témoigner des individus qui leur sont favorables. Si l'opinion des autorités leur est très défavorable, les forces de l'ordre font en sorte d'écarter certains témoins, si besoin par la menace.

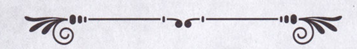
Les procureurs, pour justifier leurs faibles résultats, jettent souvent la pierre aux jurys populaires, qu'ils accusent de favoriser, dans une majorité de cas, l'accusé. Toutefois, peu d'affaires passent effectivement devant un jury. En plus de celles classées par manque de charges, la grande majorité se règle par une négociation entre les deux parties, l'accusé reconnaissant les faits en échange d'une peine allégée. D'autre part, les membres du jury, comme les témoins, ne reçoivent que très rarement une protection policière. Ils sont donc soumis à la pression populaire et à celle de la pègre. Dans des cas importants, ce sont les agences fédérales qui s'occupent de la protection des témoins (U.S. Marshals notamment).

Les avocats de la défense sont également montrés du doigt. Ils s'arrangent pour être présents à intervalles très réguliers dans l'enceinte du tribunal, et on les accuse (souvent à raison) de nouer des relations frauduleuses avec le personnel, les procureurs ou même les juges. Certains procureurs sont corrompus par les avocats de la défense, qui les poussent à prendre des cas en charge afin de favoriser leur client.

Le jury, quant à lui, doit déterminer si l'accusé est coupable ou non. Il existe des différences importantes de fonctionnement en fonction des États. Ainsi, dans certains cas, le jury doit simplement se prononcer sur la culpabilité, le juge décidant de la peine. Dans des affaires de meurtre, une unanimité dans le jury peut être réclamée. Dans d'autres États, le jury décide de la culpabilité, mais aussi de la peine infligée. Il peut même avoir à décider de la vie d'un homme.

En définitive, le juge possède le pouvoir décisionnaire le plus important. Il se prononce sur la recevabilité des témoignages et des preuves, et peut influencer le jury par ses remarques. S'aliéner un juge est gage de problèmes à venir pour un suspect, d'autant plus si le magistrat décide de la peine infligée en cas de culpabilité…

Les religieux



Membre du clergé

On trouve dans cette catégorie les prêtres catholiques, les pasteurs protestants, les rabbins et autres hommes de foi. Ce sont bien souvent des individus lettrés, qui se reconnaissent à l'habit caractéristique de leur culte.

Trivia

Les années 20 voient le développement rapide de l'Eglise de la Pentecôte, dont les membres annoncent que l'ère des miracles n'est pas terminée. Porteurs d'espoir, ils gagnent en popularité, en particulier dans les milieux défavorisés, sous l'influence de leaders charismatiques comme Aimee Semple McPherson.

Compétences d'occupation

Bibliothèque, Contacts & ressources, Ecouter, Interroger, Langues (à choisir en fonction de la confession), Métier (Célébrer une cérémonie), Persuasion, Psychologie, Sciences humaines (Théologie), Sciences occultes

Particularités

Charismatique : +1 en APP
Erudit : compétence Réciter par cœur le livre sacré
Inquiet : +10% en Sciences occultes

Cercles d'influence

Cultes, Notables, Scientifiques, Religion

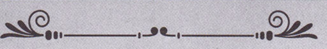
Equipement fétiche

L'habit de sa charge (collerette, robe, toque), qui procure un bonus de 10% aux compétences d'influence sur ceux qui partagent sa confession, mais octroie un malus de 10% sur les autres.

Niveau de vie

Pauvre à Classe moyenne





Dossier : Les religions dans les années 20



Les années 20 voient une population confrontée à une ère de modernité qui s'annonce, mais désireuse de s'accrocher à un passé idéalisé qui constitue un contrepoids face à la peur du changement. Ce même état d'esprit se retrouve au sein des communautés religieuses du pays, tiraillées entre tradition et modernité. Bien que chacune se félicite de ses réussites, il convient de garder à l'esprit que plus que des avancées, c'est une tactique défensive qui prédomine.

Religion et culture

Lorsque l'on considère la religion dans l'histoire américaine, il convient de garder à l'esprit que les différentes branches religieuses du pays ont été étroitement liées avec les cultures qui le constituent. Ainsi, les diverses églises et organisation officielles étaient, au départ, des manifestations de communautés culturelles présentes à un niveau local et national.

Tradition et changement

Certaines choses semblent ne pas avoir changé dans la vie religieuse des années 20. Les protestants dominent toujours en termes de dénominations et de population. Ils trustent les milieux d'affaires, contrôlent les institutions culturelles les plus importantes, ont la mainmise sur l'éduction, et occupent la majorité des postes politiques importants. Quelles que soient leurs origines ou leur classe sociale, les protestants blancs du pays se considèrent toujours comme le modèle du véritable Américain. Les autres groupes (catholiques, orthodoxes, juifs et protestants noirs) sont jugés en fonction de leur proximité avec le modèle des protestants blancs. Toutefois, cette domination de l'anglo-saxon blanc et protestant commence déjà à s'éroder, laissant place à une société plus ouverte à la multiplicité des religions.
De sérieux signes de déclin peuvent effectivement être observés dans le courant protestant. L'engagement religieux subit une baisse sensible, et même si les membres des confessions majeures sont de plus en plus importants en nombre, ils suivent une trajectoire inverse en proportion. Des petits groupes en profitent pour se faire une place, même si leur croissance passe inaperçue en raison de leurs faibles effectifs.

A l'aube des années 30

La fin des années 20 ne survient pas le 31 décembre 1929, mais le 29 octobre, quand la bourse s'effondre, entrainant une période de dépression qui marquera la décennie suivante. Tout comme le marché boursier est basé sur une spéculation injustifiée, la ferveur religieuse des années 20 souffre du même défaut. Et, tout comme les investisseurs avisés réalisent que le marché déclinera un jour, nombre de croyants se rendent compte que les forces en présence changent la vie religieuse américaine plus qu'ils ne peuvent le comprendre. En surface, la décennie semble se terminer comme elle avait commencé. Des crises ont été traversées et surmontées, et le retour à la normale semble inévitable. Toutefois, des transformations structurelles se sont installées, et le paysage religieux américain a lui aussi pris le chemin du changement.

Les protestants

Les protestants et la Prohibition

La communauté protestante est à l'origine de la mesure politique qui a sans doute le plus d'influence sur le pays dans les années 20 : le 18ème amendement, issu d'un combat politique mené par la Ligue Anti-Alcool, également appelée l'Eglise Protestante en Action. Le Volstead Act, qui définit les contours de la Prohibition, interdit la fabrication et le transport de substances alcoolisées, sert le vieux rêve protestant d'une nation sobre. Ce point a d'ailleurs longtemps été l'un des conflits majeurs entre les communautés protestantes et catholiques, et le passage de l'amendement signe une victoire sans partage pour les premiers nommés.

Les protestants et l'immigration

Les protestants sont à l'origine des nouvelles lois sur l'immigration qui entrent en vigueur durant les années 20, même si des syndicats de travailleurs catholiques sont également opposés à une immigration sans limite. Ces lois, en 1921 et 1924, fixent des quotas en nombre absolu d'immigrants acceptés dans le pays, mais également des quotas en fonction des nations d'origine. Ces quotas sont établis de façon à privilégier une immigration d'origine protestante, au détriment des autres communautés, jugées indésirables.

Les protestants, constituant la population de souche du pays, jugent en effet que des communautés immigrantes ne pourront pas être intégrées si elles comptent des effectifs trop importants.

Le déclin de la puissance protestante

Malgré cette apparente hégémonie sur le pays, le pouvoir des protestants est sur le déclin. Les catholiques se font toujours plus nombreux et se posent comme le groupe chrétien concurrent. Ils gagnent en statut social et en puissance financière, et fondent leurs propres universités et écoles, préparant ainsi leurs jeunes à assumer des responsabilités dans le futur.

Religion et classe sociale

La communauté protestante, comme toujours, est aussi divisée que les membres du parti démocrate, tous deux sur des motifs de race et de classe. En dépit d'une croyance générale en une société sans distinction de classes, les protestants sont divisés, entre les églises aux immenses clochers des quartiers riches et les églises modestes des classes laborieuses qui possèdent de plus en plus leurs propres dénominations, ainsi que les églises spécifiques aux pauvres, comme l'Eglise de la Pentecôte.

Eglises et classes sociales

Les nombreuses confessions qui se développent suivent un chemin défini, débutant par un groupuscule habituellement issu des classes les plus pauvres, gagnant progressivement du pouvoir à mesure que leurs membres gagnent du statut, socialement et économiquement. La communauté protestante, bien que semblant de l'extérieur être unie et soudée, est de plus en plus fragmentée.

Eglises et race

Les protestants blancs ignorent en général la façon dont leur confession se fragmente sur des bases de classe, mais aussi de race. Les protestants afro-américains appartiennent en grande majorité aux groupes baptistes et méthodistes, et restent éloignés de leurs homologues blancs. Les communautés possèdent leurs propres églises, ce qui ne fait que suivre le modèle général du début du siècle. Même l'Eglise de la Pentecôte, pourtant fondée par des blancs et des noirs, reste organisée suivant des critères de race.

Différences théologiques

Tandis que les divisions de la communauté protestante sur des critères de race et de classe sont largement méconnues, les débats théologiques qui secouent le pays sont bien plus visibles. Les années 20 voient l'opposition acharnée du fondamentalisme, un protestantisme conservateur, avec une vision plus moderne et modérée, prête à accepter des changements dans les doctrines et le comportement social.

Religion et évolution

L'attention de la nation est portée sur le problème de l'enseignement de la théorie de l'évolution à l'école. Les groupes fondamentalistes font pression sur les organes politiques pour interdire la présentation de ces théories, convaincus qu'il porterait atteinte à la foi des jeunes, et par extension favoriserait la dégradation des vertus morales du pays. Le point d'orgue de cette opposition se déroule dans le Tennessee, où un enseignant de Dayton est convoqué au tribunal pour avoir ouvertement ignoré les lois fondamentalistes. Malgré sa condamnation, le procès de Scopes marque une première victoire pour les protestants modernistes, qui gagnent la sympathie de l'opinion publique. Les questions soulevées par le fondamentalisme concernent uniquement les protestants, mais même au sein de ce grand groupe, la bataille reste limitée, touchant essentiellement l'église presbytérienne et baptiste du nord du pays.

Les catholiques

La place des catholiques

Même si l'église catholique américaine est, dans les années 20, l'une des principales églises du monde catholique, elle reste associée à une église d'immigrants, une nouveauté dans le paysage religieux américain. Cette image est en partie renforcée par la position du Vatican, en froid avec le Nouveau Monde, qui hésite longtemps avant de permettre la création d'une organisation nationale qui ne se concrétise que dans les années 20.
Un événement symbolique est à signaler, avec l'accession au rang de cardinal de George Mundeline, le premier non-irlandais à accéder à cette charge dans l'histoire de l'église américaine. Même si la communauté irlandaise continue à dominer l'église catholique dans les années 20, cette dernière reflète de plus en plus les différentes communautés qui la composent. L'église catholique prend progressivement sa place dans le pays et, symboliquement, l'élection présidentielle de 1928 voit pour la première fois un candidat catholique concourir à la Maison-Blanche.

Les catholiques et la Prohibition

Les nombreux catholiques présents dans les grandes villes et régions industrielles



du pays voient la Prohibition comme une atteinte à leurs libertés, qui s'attaque à des habitudes culturelles amenées des pays d'où ces communautés ont émigré. Cette mesure, au lieu de pacifier le pays, ne fait qu'augmenter la fracture sociale et religieuse entre les différentes communautés.

Les juifs

La place des juifs

Bien plus que les catholiques et protestants, les juifs constituent à la fois un groupe ethnique et religieux, et la plupart des chrétiens les voient de cette façon dans les années 20. Les juifs, qui arrivent aux États-Unis en provenance d'Europe de l'Est et d'Europe centrale, se lancent rapidement dans le processus d'adaptation au pays. Cette transition prend naturellement du temps, et durant cette période, les traditions du passé restent vivaces.

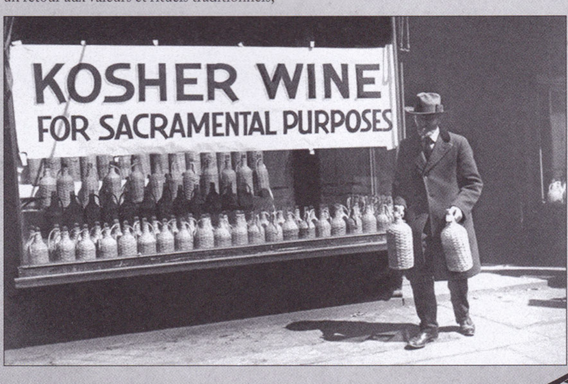
Une part de la mouvance culturelle et religieuse des juifs se traduit dans les nouvelles congrégations orthodoxes, écoles et autres institutions qui fleurissent dans les villes industrielles, en particulier à New York. Les congrégations juives déjà en place, intégrées dans le pays et possédant bien souvent une place établie dans leurs villes, composées en majorité d'immigrants allemands, voient alors arriver une nouvelle communauté, parlant yiddish, avec laquelle ils nouent une relation parfois tendue.

Cependant, l'arrivée de ces immigrants entraîne également une profonde remise en question pour les populations déjà en place. Les efforts pour accueillir leurs coreligionnaires et faciliter leur insertion se heurte souvent à un désir de liberté et une fidélité aux traditions. Ce comportement incite les juifs assimilés à s'interroger sur leur propre place. En 1926, une réforme profonde voit un retour aux valeurs et rituels traditionnels, qui avaient été abandonnés pour faciliter l'intégration. Les juifs des deux groupes se regroupent pour faire face à la vague d'antisémitisme qui s'installe durant la décennie. En effet, la rapide ascension des immigrants juifs et leur visibilité dans certains domaines, en particulier le cinéma et la radio, déclenchent une réaction antisémite qui fait écho à ce qui se forme en Europe. Malgré les quotas imposés dans certaines écoles, la classe moyenne juive augmente rapidement.

Les juifs et la Prohibition

La Prohibition confronte les juifs à un dilemme. Doivent-ils défendre leurs droits historiques et culturels, ou rompre avec ces habitudes pour favoriser leur assimilation ? Cette situation met finalement les juifs dans une situation compliquée. Ceux qui ignorent sciemment la Prohibition, voire qui trafiquent de l'alcool, tels que Meyer Lansky ou Arnold Rothstein, renforcent les sentiments hostiles envers leur congrégation, certains n'hésitant pas à affirmer que c'est là la preuve de leur incompatibilité avec les règles du pays.

En réalité, nombreux sont ceux qui se conforment aux lois. La seule exception concerne le vin sacramental, qui reste usité, comme l'est le vin de messe chez les catholiques. Toutefois, chez les juifs, ce vin est également consommé à la maison, ce qui rend l'exception plus difficile à tolérer pour les défenseurs du Volstead Act.



Prédicateur

La prédicatrice Aimee Mcpherson

Les prédicateurs sont, la plupart du temps, des individus itinérants au physique négligé, qui parcourent le pays à pied en prêchant la bonne parole ou en se répandant en sermons alarmistes sur le thème de la fin du monde. Certains sont si populaires qu'ils sont accompagnés d'une véritable équipe, et vivent confortablement.

Compétences d`occupation

Baratin, Corps à corps (Bagarre), Imposture, Langue (à choisir en fonction de la confession), Persuasion, Pratique artistique (Jouer la comédie), Psychologie, Sciences humaines (Histoire), Sciences occultes, Théologie

Particularités

Escroc : compétence Soutirer de l'argent aux crédules
Habité : +10% en Pratique artistique (Jouer la comédie)
Lettré : +1 en EDU

Cercles d`influence

Monde du travail, Cultes, Forces de l'ordre

Equipement fétiche

Un livre sacré à brandir devant les yeux terrifiés des pécheurs, qui procure un bonus de 10% en Persuasion.

Niveau de vie

Pauvre à Aisé

Trivia

Les années 20 procurent aux prédicateurs et évangélistes un merveilleux outil de travail : la radio. Les prédicateurs sont parmi les premiers à produire des émissions radiophoniques en complément de leurs prêches habituels. Ils y gagnent une audience nationale, et parviennent même à diffuser par ce biais dans des territoires où les prédicateurs sont interdits.



Dramatis Personae

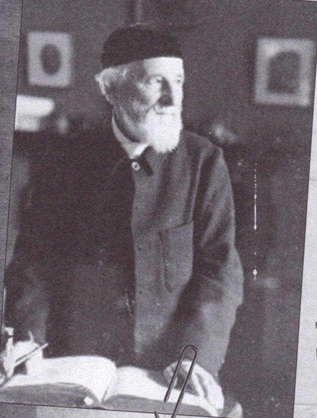
William Ashley Sunday

(1862 – 1935)

William Sunday est né en Iowa, dans un environnement pauvre. Il devient sportif de haut niveau, membre de la ligue nationale de baseball pendant les années 1880, à Chicago, Pittsburgh et Philadelphie. Converti au christianisme évangélique, il quitte sa carrière sportive pour embrasser la fonction de prêtre. Il devient, au début du XXème siècle, l'un des plus célèbres évangélistes des États-Unis, se distinguant par ses sermons enflammés à travers le pays. Très apprécié par la bonne société américaine (il côtoie des présidents, des financiers, des acteurs célèbres), il est un farouche partisan de la Prohibition, et ses sermons ont contribué au passage du 18ème amendement. Ses campagnes sont organisées de main de maître par sa propre épouse, Nell, qui dirige une équipe qui atteint vingt-six personnes en 1917. Les sermons de Sunday deviennent de véritables spectacles.
Dans les années 20, sa popularité baisse en même temps que son âge croit. La radio lui fait une concurrence féroce. Au final, Sunday aura effectué quelque vingt mille sermons, et attiré des millions de personnes.

Contacts possibles : Sportifs, Politiciens, Acteurs, Religion





Théologien

Le théologien est un érudit de la religion, dont la spécialité réside en l'étude des textes sacrés. Il participe régulièrement à des colloques, à des conférences, ainsi qu'à des voyages d'étude dans des sites religieux encore chargés de mystères.

Trivia

Les années 20 sont le théâtre d'une opposition farouche entre religion et science, qui est cristallisée lors du fameux procès Scopes. La théologie s'en trouve profondément bouleversée. La théologie du Process, née dans les années 20 à Chicago, symbolise à merveille ces changements, en traduisant en termes théologiques des éléments scientifiques, qu'ils soient physiques ou mathématiques.

Compétences d'occupation

Bibliothèque, Connaissance des textes sacrés, Contacts & ressources, Langue (à choisir en fonction de la spécialité), Persuasion, Psychologie, Sciences humaines (Histoire), Sciences occultes, Théologie, Trouver Objet Caché

Particularités

Maître : compétence Enseignement
Discipliné : +10% en Bibliothèque
Savant : +1 en EDU

Cercles d'influence

Cultes, Universitaires, Scientifiques

Equipement fétiche

Une bibliothèque de référence, qui procure un bonus de 10% en Théologie.

Niveau de vie

Classe moyenne

Exorciste

Extrait du film Haxan, 1922

L'exorciste est un prêtre catholique ayant reçu mandat de la part de l'Eglise pour pratiquer des cérémonies d'exorcisme, destinées à extirper une entité spirituelle malfaisante d'un corps humain. Toutefois, de nombreux cas d'exorcisme sont pratiqués en dehors de ce cadre.

Trivia

Le rituel d'exorcisme, comprenant tous les rituels liturgiques destinés à libérer les âmes humaines des démons malfaisants, se présente sous la forme d'un ouvrage en latin intitulé *De exorcismis et supplicationibus quibusdam*, que seuls quelques hommes d'Eglise sont autorisés à consulter. Qui sait ce que cet ouvrage contient réellement en matière de sortilèges de protection ?

Compétences d'occupation

Connaissance des rituels, Imposture, Interroger, Langues (Cryptiques), Métier (Exorciste), Persuasion, Psychanalyse, Psychologie, Sciences occultes, Vigilance

Particularités

Froid : +1 en Impact
Méthodique : +10% en Psychologie
Endurant : +1 en CON

Cercles d'influence

Cultes, Globe-trotters, Santé

Equipement fétiche

Des instruments de rituel d'exorcisme, comprenant signes religieux, baumes et potions, qui procurent un bonus de 10% en Métier (Exorciste).

Niveau de vie

Pauvre à Classe moyenne







Dramatis Personae



Theophilus Riesinger

(1868 – 1941)

Theophilus Riesinger est un homme de foi catholique né en Allemagne. Ordonné prêtre en 1899, il acquiert une certaine célébrité à la fin des années 20, quand il pratique un rite d'exorcisme de trente-trois jours sur une femme présentant des signes de possession démoniaque, Emma Schmidt. Une certaine publicité est faite autour de cette histoire dans les années 30. Cet exorciste est l'un des derniers dûment mandatés par l'Eglise.
Riesinger meurt en 1941 dans un monastère du Wisconsin, emportant avec lui ce qu'il a vraiment observé durant cette cérémonie.

Contacts possibles : Cultes, Scientifiques, Universitaires

Moine/moniale

Moines coptes de Jerusalem

Les moines ont prononcé des vœux religieux et vivent au sein d'un ordre établi autour d'une règle commune. Ces communautés sont bien souvent isolées du monde, au sein d'un monastère ou d'un couvent.

Compétences d'occupation

Culture artistique (Art religieux), Discrétion, Ecouter, Langues (à choisir), Métier (Couture), Pratique artistique (Chant), Premiers soins, Psychologie, Sciences occultes, Sciences de la vie (Botanique)

Particularités

Commisératif : +10% en Premiers soins
Etudiant : +1 en EDU
Expressif : compétence Se faire comprendre par les expressions du visage

Cercles d'influence

Cultes, Sans-abri, Bas-fonds

Equipement fétiche

Une robe d'officiant, qui procure un bonus de + 10 % aux compétences d'influence quand elle est portée en présence d'un membre de la même confession.

Niveau de vie

Pauvre

Trivia
Dès le XVIIIème siècle, des moines franciscains accompagnent les colons espagnols qui explorent la côte ouest des États-Unis afin de convertir les Indiens au christianisme, au besoin par la force. Ils y établissent un bon nombre missions, dont la plupart sont toujours en place, certaines chargées d'un passé peu reluisant.



L'Exposition universelle missionnaire (1925)

En 1925, le pape Pie XI organise dans les jardins du Vatican une exposition missionnaire. Vingt-quatre pavillons sont spécialement construits à cet effet, et accueillent la plus grande exposition jamais mise en place dans l'histoire de l'Eglise. Les congrégations missionnaires y envoient des objets provenant de l'art et de la culture de peuples du monde entier, afin de montrer aux visiteurs les réussites missionnaires hors d'Europe.
L'exposition remporte un énorme succès, et les objets sont finalement conservés et réunis au sein d'un nouveau musée, le Musée Missionnaire Ethnologique du Vatican, inauguré en 1926 et hébergé au Latran.



Missionnaire

Le missionnaire est un homme de Dieu qui consacre son existence à porter la bonne parole dans des territoires la plupart du temps sauvages. Les cibles de son évangélisme sont nombreuses : Indiens, Africains, guerriers tribaux polynésiens, etc.

Trivia
Les années 20 voient les premiers signes de déclin de la pratique religieuse apparaître, et les missions à l'étranger sont frappées durement par cette récession. En 1920, quelque deux mille sept cents personnes se sont portées volontaires pour des missions religieuses hors des États-Unis. En 1928, leur nombre a chuté à deux cent cinquante.

Compétences d'occupation

Athlétisme, Contacts & ressources, Langues (à choisir), Persuasion, Psychologie, Savoir-vivre, Sciences humaines (Anthropologie), Sciences occultes, Survie, Vigilance

Particularités

Aventureux : +1 en CON
Fanatique : +10% en Sciences occultes
Altruiste : compétence Inspirer spontanément confiance

Cercles d'influence

Cultes, Globe-trotters, Fonctionnaires

Equipement fétiche

Un ensemble d'objets du culte à offrir aux futurs convertis, qui procure un bonus de 10% en Persuasion.

Niveau de vie

Pauvre à Classe moyenne

Profil type : Missionnaire

Caractéristiques & Attributs

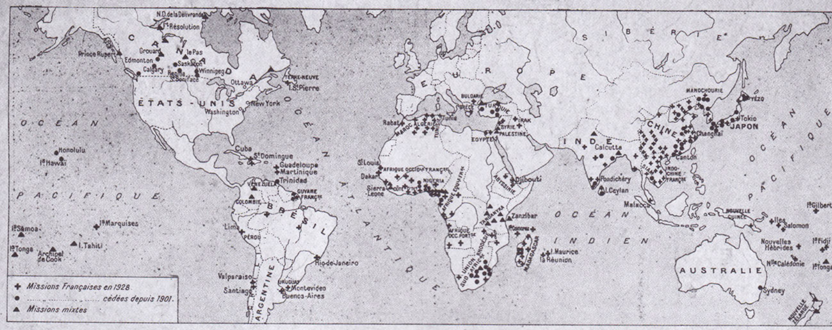
APP	14	Prestance	70%
CON	13	Endurance	65%
DEX	10	Agilité	50%
FOR	10	Puissance	50%
TAI	13	Corpulence	65%
EDU	15	Connaissance	75%
INT	16	Intuition	80%
POU	15	Volonté	75%

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Magie	15
Points de Vie	13
Santé Mentale	75

Compétences d'occupation

Athlétisme	40%
Contacts & ressources	40%
Langues (à choisir)	40%
Persuasion	45%
Psychologie	55%
Savoir-vivre	50%
Sciences humaines (Anthropologie)	40%
Sciences occultes	65%
Survie	40%
Vigilance	55%



Répartition, dans le monde, des centres missionnaires catholiques français.

LES MISSIONS CATHOLIQUES FRANÇAISES
AU DÉBUT DU SIÈCLE ET AUJOURD'HUI

Au moment où le Parlement va avoir à se prononcer sur les articles « disjoints » de la loi de finances du budget de 1929, tendant à autoriser les congrégations missionnaires françaises à ouvrir des noviciats en France, nous avons jugé opportun de placer sous les yeux de nos lecteurs une carte et une statistique. Elles sont, l'une et l'autre, empruntées à une petite brochure que les « Amis des Missions » viennent de publier aux Editions Spes sous le titre : *les Missions catholiques françaises en 1900 et 1928.* Il n'y a là aucune polémique, aucun plaidoyer même : simplement des faits et des chiffres. Mais les conclusions qu'il convient d'en tirer ne s'imposent-elles pas avec évidence à tout esprit non prévenu?

Les congrégations missionnaires françaises qui propagent dans le monde entier notre langue et notre culture sont au nombre d'une vingtaine. Voici leur énumération et, pour chacune d'entre elles, une comparaison succincte de sa situation au début de ce siècle et aujourd'hui.

1° *Les Missions étrangères de Paris.* — C'est la première et la plus connue de nos sociétés missionnaires. Par son origine et par son recrutement, elle est exclusivement française. Elle fut fondée, de 1658 à 1663, par Mgr Pallu et Mgr de La Motte-Lambert, pour « la conversion des gentils et la formation de clergés indigènes ». Elle n'est pas une congrégation, mais une association de prêtres séculiers, selon un règlement approuvé par le Saint-Siège. La société, dont le séminaire est situé à Paris, rue du Bac, a 31 missions réparties entre le Japon, la Corée, la Mandchourie, la Chine, le Tonkin, la Cochinchine, le Cambodge, le Siam, la Malaisie, la Birmanie, le Laos, les Indes. En 1905, elle comptait 1.358 missionnaires, tous Français. En 1927, elle n'en avait plus que 1.132. L'âge moyen des missionnaires était, en 1905, de trente-neuf ans, en 1927, de cinquante et un ans. La diminution de ses effectifs a contraint la Société des Missions à céder, particulièrement depuis 1920, bon nombre de ses territoires à d'autres congrégations, presque toujours étrangères, surtout allemandes, canadiennes et italiennes.

2° *Les Jésuites.* — Ils furent parmi les premiers missionnaires qui partirent de France au dix-septième siècle pour se répandre en Orient, dans la Nouvelle-France, au Mississipi, en Chine, en Indochine, en Perse, en Syrie. C'est une des congrégations religieuses qui comptent le plus de missionnaires : 3.789, dont environ 800 Français. Mais ceux-ci se trouvent en diminution constante et leur recrutement est de moins en moins assuré. Par exemple, la Mission du Madure, aux Indes, comptait en 1908, sur 224 missionnaires, 126 Français ayant en moyenne trente-huit ans; en 1928, sur 340 missionnaires, 113 Français ayant en moyenne quarante-huit ans. Au Scolasticat, qui est le séminaire dans lequel, en arrivant aux Indes, les jeunes gens passent sept années, il y avait, en 1908, sur 40 séminaristes, 27 Français; en 1928, sur 46, seulement 6 Français.

En Chine, les Jésuites français ont dû abandonner, en 1921-1922, la province de Ngan-Hoei (142.000 kilomètres carrés, 20 millions d'habitants) à des missionnaires italiens et espagnols. Ils conservent encore la province de Kiang-Sou, concurremment avec des missionnaires étrangers. En résumé, pour la même surface à évangéliser, il y avait, en 1905, 137 Jésuites français d'un âge moyen de quarante-huit ans contre 65 étrangers ; en 1928, il n'y a plus que 108 Français d'un âge moyen de cinquante-sept ans contre 182 étrangers. De 1905 à 1928, la proportion des missionnaires français est tombée de 67 à 37 %.

A Madagascar, en 1903, sur 41 Jésuites missionnaires, il y avait 41 Français ayant en moyenne quarante-quatre ans; en 1929, sur 59 missionnaires, il y a 38 Français ayant en moyenne cinquante-cinq ans. Pas un seul étranger en 1903 et 21 en 1929. De plus, le vicariat apostolique de Tananarive a été démembré de telle sorte que les deux tiers de sa superficie primitive sont maintenant dévolus à des missionnaires italiens, américains et canadiens.

En Syrie, la dizaine de missions appartenant aux Jésuites occupaient, en 1905, 85 Français d'un âge moyen de quarante-sept ans contre 54 d'un âge moyen de cinquante-sept ans, à l'heure actuelle.

Enfin, à Alexandrie, les Jésuites français ont dû, en 1919, faute de personnel, fermer leur collège où se trouvaient 14 missionnaires. Au Caire, il y avait, en 1921, 22 Jésuites français de quarante-trois ans d'âge moyen ; ils ne sont plus que 18, ayant en moyenne cinquante-trois ans.

3° *Les Lazaristes.* — Fondée en France, au dix-septième siècle, par saint Vincent de Paul, la Société des Prêtres de la Mission, ou Lazaristes, rayonne en Chine, en Perse, en Syrie, en Abyssinie, en Bulgarie, à Madagascar, à Constantinople, à Andrinople. Elle comptait, en 1900, 67 établissements dans lesquels il y avait 229 missionnaires français et 186 non-français. En 1928, le nombre des établissements s'est élevé à 95, mais celui des missionnaires français est passé seulement à 240, tandis que celui des non-français est aujourd'hui de 433.

4° *Les Oblats de Marie Immaculée.* — Cette congrégation, dont la maison générale est à Paris, a été fondée en 1816 par Mgr Mazenod, mort évêque de Marseille. Elle a 11 vicariats ou évêchés : 5 en Amérique (Canada et Colombie britannique), 2 à Ceylan et 4 en Afrique australe. En 1904, 433 sur 515 de ses missionnaires étaient français; en 1927, 382 sur 831. Leur âge moyen était passé de quarante et un à cinquante-quatre ans.

5° *Les Pères du Saint-Esprit,* qui existent depuis 1703, ont fusionné en 1848 avec la congrégation du Saint-Cœur de Marie. Sauf quelques stations aux Antilles et en Amérique du Sud, c'est en Afrique que s'exerce leur activité. En 1905, à peu près les trois quarts des Pères étaient français; en 1928, un peu plus de la moitié. Le nombre total des Frères français est inférieur de 64 à celui de 1905, tandis que celui des Frères étrangers a augmenté de 81. L'âge des Pères français, en 1905, était surtout compris entre vingt-cinq et quarante-cinq ans ; il oscille aujourd'hui, pour la plupart, entre quarante et soixante-dix ans : il y a 92 Pères qui ont plus de soixante ans, 35 plus de soixante-dix ans.

6° *Les Pères Blancs* ont été fondés en 1868 par Mgr Lavigerie, sous le nom de Société des missionnaires d'Alger. Leurs missions se trouvent presque toutes en Afrique. Le nombre de leurs stations s'est élevé de 82 à 172 et celui des missionnaires de 309 à 613 entre 1903 et 1928, mais le pourcentage comparatif des éléments français n'a pas été fourni.

7° *La Société des Missions africaines de Lyon* fut fondée en 1856 par Mgr de Marion-Brésillac, qui partit lui-même, dès 1858, avec une première caravane pour les côtes de Sierra-Leone et y mourut. La société a les cinq préfectures apostoliques de la Côte d'Ivoire, du Niger, du Dahomey, du Bénin et du Delta du Nil. Elle compte une centaine de missionnaires assistés d'autant de catéchistes, de 12 Pères et de 134 religieuses européennes. Pendant la période décennale de 1890 à 1900, la proportion des non-français parmi les nouvelles recrues n'était que de 10 %. Elle est montée successivement, de 1901 à 1910, à 18 %; de 1911 à 1920, à 31 %; en 1928 à 40 %. La moyenne d'âge des missionnaires français qui était de trente-trois ans en 1906, est aujourd'hui de quarante-quatre ans.

8° *La Société de Marie,* ou des Maristes de Lyon, fondée en 1790 par le Père Colin, érigée canoniquement en 1836, fut chargée à ce moment par le Saint-Siège d'évangéliser les terres nouvelles de l'Océanie. Elle compte aussi plusieurs établissements aux Etats-Unis. En 1904, sur 410 Maristes il y avait 287 Français de quarante-deux ans en moyenne; en 1928, sur 359 missionnaires, 202 Français de cinquante-deux ans en moyenne. Aux Etats-Unis, en Nouvelle-Zélande et en Australie, les Maristes français ont été insensiblement remplacés par des Pères Maristes indigènes. Dans les îles d'Océanie, les Maristes français doivent de plus en plus être aidés par des Maristes américains, anglais, irlandais, belges et allemands et par des prêtres indigènes séculiers.

9° *Les Pères de Picpus.* — Leur congrégation, fondée à Paris au commencement de ce siècle, est établie en Océanie depuis plus de soixante ans; elle y occupe une cinquantaine de missionnaires, une centaine de catéchistes et environ 73 ou 80 religieuses. Elle a en outre quatre missions au Chili et au Pérou. En 1901, sur 162 missionnaires, elle comptait 80 Français. En 1928, sur 200 missionnaires, 96 Français. Cette légère augmentation numérique ne doit cependant pas faire négliger une diminution sensible pour les Frères coadjuteurs français et la progression des étrangers (de 1 à 3) aux sièges épiscopaux.

10° *Les Missionnaires du Sacré-Cœur d'Issoudun,* dont la société a été fondée en 1854, étaient, jusqu'en 1880, presque exclusivement français. A partir de 1900, la majorité est passée aux étrangers. Une statistique de 1923 indique, sur 802 missionnaires, 137 Français contre 224 Allemands et 186 Hollandais. La société a les vicariats des îles Gilbert, de la Nouvelle-Guinée et de la Nouvelle-Poméranie.

11° *Les Dominicains français* ont deux belles missions à Mossoul et au Brésil. En Mésopotamie, le nombre des Français est tombé de 18, en 1902, à 11. Au Brésil, une prélature nouvelle à Goyaz, capitale de l'Etat du même nom, a dû être cédée, faute de personnel, à des Espagnols. De divers côtés, les missionnaires dominicains français sont obligés de décliner, en raison de leur insuffisance numérique.

les fondations qu'on leur propose.

12° *Les Capucins,* dont les établissements sont surtout en Orient, comptent 160 Français sur 524 missionnaires. Cette congrégation ne semble pas avoir éprouvé, du point de vue considéré ici, des modifications aussi profondes que les autres.

13° *Les Franciscains,* qui ont la Custodie de Terre-Sainte, chargée de la garde des lieux saints, y employaient, en 1891, 70 religieux français; en 1911, 41; en 1927, 25.

14° *Les Missionnaires de Saint-François-de-Sales d'Annecy,* institués vers 1830, ont deux missions aux Indes. Ils ont dû, en ces dernières années, céder le tiers de leur diocèse de Vizigapatam aux Lazaristes espagnols et sont sur le point de céder la moitié de leur diocèse de Nagpore à une congrégation italienne.

15° *Les Marianites,* ou Société des Frères de Marie (fondée en 1817), ont essaimé au Japon, aux îles Sandwich, à Tripoli, en Tunisie. Pour maintenir leurs missions, ils ont été obligés de conserver dans le service actif des religieux de soixante-dix ans et au delà. Au Japon, ils n'occupaient en 1901 que 12 non-Français contre 71 en 1928.

16° *Les Frères des Ecoles chrétiennes.* — Leurs missions, généralement florissantes, se trouvent en Turquie, en Bulgarie, en Grèce, en Palestine, en Syrie, en Egypte, à Madagascar, à la Réunion, à l'île Maurice, en Argentine, au Brésil, au Chili, en Colombie, au Nicaragua, à Panama, aux Indes anglaises, en Indochine. En 1909, sur 1.850 Frères, il y avait 1.567 Français. En 1928, sur 2.144 Frères, il n'y a plus que 1.009 Français. En outre, l'âge moyen des Français, qui oscillait, il y a vingt ans, aux alentours de trente-cinq ans, approche aujourd'hui de cinquante ans.

17° *Les Augustins de l'Assomption,* qui n'ont pu rouvrir, faute de personnel, les cinq collèges et l'école qu'ils avaient avant la guerre en Turquie.

18° *Les Trappistes* qui, sans être une société de missionnaires, ont néanmoins fondé dans tous les pays du monde des « trappes », françaises à l'origine, mais aujourd'hui presque toutes nationalisées.

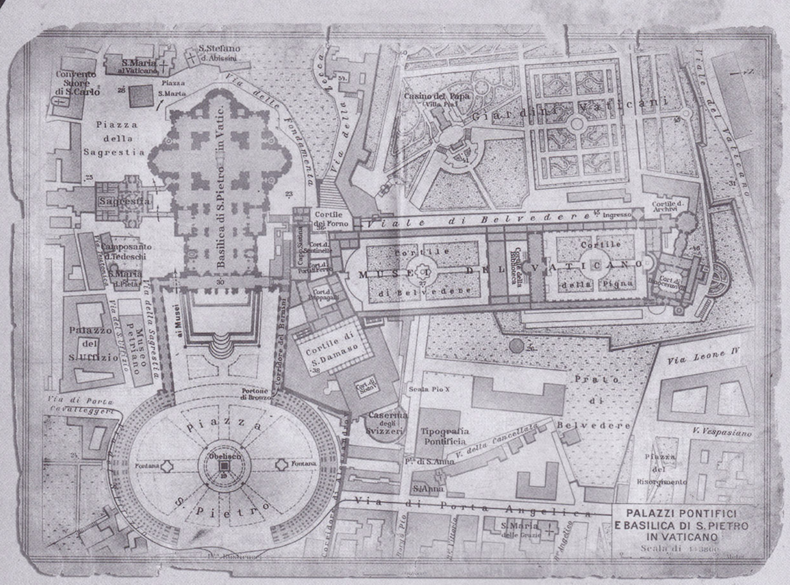
19° *Les Oblats de Saint-François-de-Sales,* qui ont deux missions en Afrique du Sud, ainsi que des maisons en Grèce et en Amérique : sur 30 missionnaires prêtres, il n'y avait, chez eux, en 1890, que 2 étrangers; il y en a 19 aujourd'hui.

20° *Les Eudistes* qui, depuis 1903, ont dû presque complètement abandonner aux Canadiens et aux Colombiens les maisons françaises qu'ils avaient dans les deux Amériques.

Ainsi, dans toutes les congrégations missionnaires françaises, on constate les mêmes symptômes : diminution de l'élément français au profit de l'élément étranger, augmentation considérable de l'âge moyen des missionnaires français, ce qui indique les difficultés de recrutement. Si cet état de choses persiste, il tombe sous le sens que les missions françaises seront absorbées par les missions étrangères.

Ce qui est un péril, ce n'est pas la cause de l'évangélisation, car tous les pays du monde fournissent à l'Eglise catholique des missionnaires et il en est même d'empressés à assurer le remplacement des Français défaillants. La seule question qui se pose, c'est de savoir si les missions françaises servent la cause de notre propagande intellectuelle, de notre culture, de notre langue. Le ministère des Affaires étrangères y a répondu en prenant l'initiative des articles de loi qui doivent faciliter un recrutement anémié. De pathétiques appels ont été adressés aux pouvoirs publics sous forme de requêtes, de pétitions, de lettres ouvertes, signées, sans distinction de confession religieuse ou de parti politique, par des hommes éminents, des membres de l'Institut, des savants, des professeurs, des médecins, bref, par toute une élite qui a eu l'occasion d'apprécier personnellement, au cours de voyages à l'étranger, les services incalculables rendus par les congréganistes français. Si l'on parle aujourd'hui si couramment notre langue en Asie Mineure, en Egypte et dans les provinces entières de l'Extrême-Orient, de l'Afrique ou de l'Amérique du Sud comme dans les flots perdus de l'Océanie, c'est avant tout aux missions religieuses qu'on le doit. Si dévouées que soient certaines œuvres laïques dont il serait injuste de méconnaître l'effort, elles sont loin d'avoir le même rayonnement. D'ailleurs, religieuses ou laïques, les missions françaises ne se contrarient point, tout au contraire : elles collaborent à une œuvre commune, dans un même sentiment patriotique. Et c'est le plus laïque de nos grands hommes d'Etat qui déclarait un jour, dans un élan de sa sincérité et de sa bonne foi, que « l'anticléricalisme n'est pas un article d'exportation ».

Dossier :
Jouer un enquêteur du Vatican dans les années 20



Plan de la cité du Vatican en1925

La cité du Vatican : 1929

Le territoire du Vatican est situé sur la colline du Vatican, enclavé dans les limites de la ville de Rome.

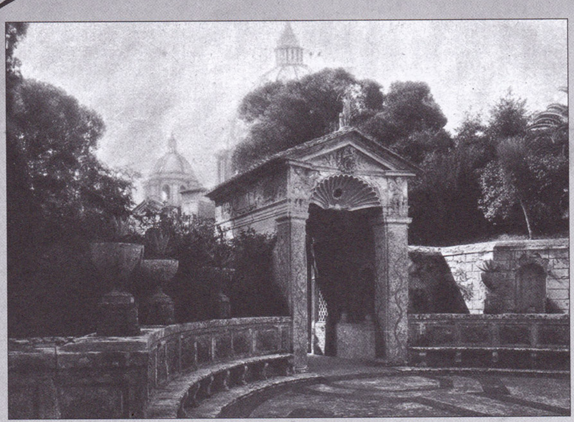
Son fonctionnement est défini par les accords du Latran, qui sont signés au palais du Latran le 11 février 1929 entre l'État italien, représenté par Mussolini, et le Saint-Siège, représenté par le cardinal Gasparri, secrétaire d'État du pape Pie XI. Ratifiés le 7 juin 1929, ils mettent fin à la « question romaine », survenue en 1870 après la prise de Rome et son annexion au Royaume d'Italie. Ils réduisent la souveraineté temporelle du pape au seul État de la Cité du Vatican. En contrepartie, le catholicisme devient religion d'État en Italie.

Par les accords du Latran, le pape accepte de n'être plus souverain temporel que sur l'État de la Cité du Vatican, dont l'État italien reconnaît la pleine propriété et l'autorité souveraine au Saint-Siège. Toute forme d'ingérence italienne est abandonnée. En compensation, le Saint-Siège renonce à toute prétention sur les anciens États pontificaux. Il reconnaît le Royaume d'Italie sous la maison de Savoie, et Rome comme capitale du Royaume d'Italie. L'Italie reconnaît, quant à elle, en Rome une cité sacrée, et prend le Vatican sous sa protection. On reconnaît au nouvel État des services publics : le Vatican aura une gare, des services postaux, une monnaie (la lire vaticane), un organe de presse, et un droit d'émettre. L'État du Vatican, dernier reste subsistant des États pontificaux, devient l'instrument du Saint-Siège, personne de droit international, défini comme l'ensemble des Institutions Supérieures Catholiques.

Le pape est reconnu comme le chef d'État temporel du Vatican, avec tous les pouvoirs, législatif, exécutif et judiciaire. Toutefois, le gouvernement effectif du Vatican est délégué à un gouverneur général. En cas de vacance, le pouvoir passe au Collège des cardinaux.

Le nouveau territoire pontifical est formé de quarante-quatre hectares, ce qui fait du Vatican l'État le plus petit du monde. Pour l'essentiel, il s'agit de la place Saint-Pierre, de la basilique éponyme, du palais du Vatican et des jardins attenants.

Conformément à l'article 5 du traité stipulant : « *Le Saint-Siège veillera à en fermer l'accès, en entourant d'une enceinte les parties ouvertes, sauf la place Saint-Pierre* », son tracé suit celui des



murs d'une enceinte qui délimite la cité. Cette muraille remonte au IXème siècle, mais est régulièrement rénovée. A l'est, la frontière longe les façades extérieures des colonnades du Bernin englobant ainsi la place Saint-Pierre, dont la sécurité est assurée par les carabiniers italiens.
La place est, tout comme l'ensemble de la basilique Saint-Pierre, librement accessible. Le reste de la cité, close, comprend cinq points d'accès : la porte de bronze à l'entrée du palais pontifical, l'arc des cloches face à la basilique, l'entrée de la salle Paul VI, la porte Sainte-Anne et l'entrée des musées du Vatican.

L'organisation du Saint-Siège

Le pape dispose du pouvoir absolu (exécutif, législatif et judiciaire). Le pouvoir exécutif est délégué à un gouverneur nommé, qui est également chargé de la représentation diplomatique. Une commission composée de cinq à sept cardinaux exerce par délégation le pouvoir législatif. Les institutions du Vatican sont réglées par une constitution, dont la première mouture a été rédigée par Pie XI au moment des accords du Latran.



C'est une monarchie élective, c'est-à-dire que le chef de l'État est élu et règne à vie. Il peut également se définir comme un État théocratique, dans la mesure où son existence, son fonctionnement et son action sont dominés par un impératif religieux : porter la parole de Jésus Christ.
La citoyenneté vaticane n'est pas l'expression d'une appartenance nationale. Elle est liée à l'exercice de fonctions au sein du Vatican ou du Saint-Siège. Par conséquent, cette citoyenneté vient toujours s'ajouter à une nationalité d'origine. Dès que ces fonctions cessent, la citoyenneté cesse. Celle-ci est attribuée également au conjoint et à la famille (ascendants, descendants et collatéraux directs) des fonctionnaires du Vatican. Les garçons en perdent les bénéfices à l'âge de 25 ans et les filles, au moment de leur mariage.
C'est le Saint-Siège, organe de gouvernement de l'Église catholique romaine, et non l'État de la Cité du Vatican, qui fait l'objet d'une représentation internationale.
Son rôle d'acteur international est aujourd'hui pleinement reconnu depuis les accords du Latran : on attribue au Saint-Siège un statut égal à celui des autres États, même s'il n'est dans les faits qu'un gouvernement. C'est, à l'heure actuelle, la seule autorité religieuse disposant d'un tel statut en droit international public. La langue diplomatique du Vatican, comme dans nombre de pays, est le français.

Le Vatican face au Mythe

Des Templiers au Nouveau Temple

Le Vatican entra directement en collision avec le Mythe de Cthulhu de la façon la plus brutale qui soit. En 1228, Olaus Wormius s'attela

La Garde suisse

La Garde suisse a été appelée au Vatican par le pape Jules II en 1505, quand le souverain pontife demanda à la Diète suisse de lui fournir un corps permanent de deux cents soldats pour sa protection. Les mercenaires suisses étaient un choix naturel car ils étaient les plus réputés d'Europe. De plus, le pape connaissait bien les « Suisses », ayant reçu en bénéfice l'évêché de Lausanne une vingtaine d'années plus tôt.
En septembre 1505, le premier contingent de gardes suisses se met en route pour Rome. Il traverse le Col du Saint-Gothard à pied, en plein hiver. La date officielle de fondation de la Garde suisse est le 22 janvier 1506, date de l'entrée d'un premier contingent de hallebardiers organisés en compagnies commandées par Kaspar Von Silenen sur la place du Peuple, à Rome. En 1512, le pape leur accorde, au cours d'une cérémonie grandiose, le titre de « défenseurs de la liberté de l'Église», car ils viennent de sauver le trône pontifical en se battant bravement contre les troupes du roi de France, Louis XII.

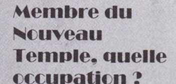


Le pape Pie XI (1922-1939)



Le trésor de l'Ordre

Le trésor des Templiers fut et reste un mythe vivace dans les années 20. Il suscite de nombreuses interrogations, et sa nature donne lieu à de nombreuses hypothèses, plus ou moins farfelues : richesses, Saint Graal et reliques christiques étant parmi les plus répandues. Mais le trésor des Templiers est bien réel, et consiste en une collection d'ouvrages rarissimes liés au Mythe de Cthulhu, que l'église catholique a assemblée siècle après siècle. Avec comme pièce principale, le *Kitab al Azif*, sauvé de Saint-Jean-d'Acre en flammes par Jacques de Molay…



Membre du Nouveau Temple, quelle occupation ?

Comme indiqué, les membres du Nouveau Temple sont recrutés suivant une logique se rapprochant de celle des agences fédérales. Les personnages peuvent donc être issus d'une multitude d'occupations différentes, le plus important étant leur compétence dans certains domaines liés à l'investigation et l'érudition. Les plus courants sont les universitaires, hommes de foi, enquêteurs ou hommes politiques.
L'une des conditions, toutefois, est de posséder un esprit particulièrement solide. En cela, un score minimal de 70 en SAN est requis pour être accepté dans le Nouveau Temple.

Pour créer facilement un membre du Nouveau Temple, sans trop insister sur son parcours passé, utilisez le profil de l'Investigateur de l'occulte (page 264) si vous souhaitez jouer un Chevalier (le plus courant), ou le profil Bibliothécaire ou Moine pour jouer un Frère.

La Commission Pontificale d'Archéologie sacrée

La Commission d'Archéologie sacrée a été créée après que Giovanni Battista de Rossi, un archéologue qui effectuait des fouilles et étudiait les catacombes romaines, a dans ces dernières des

à une traduction en latin d'un livre intitulé *Necronomicon*. Cet ouvrage impie, qui conduirait le traducteur au bûcher en compagnie de ses livres, fut naturellement mis à *L'Index librorum prohibitorum* (la liste des livres interdits) par l'Eglise. Toutefois, les autorités religieuses, dont Grégoire IX qui siégeait alors comme pape, ne purent s'empêcher de nourrir une véritable fascination pour cet ouvrage et les perspectives abominables qu'il annonçait. Le *Necronomicon* était alors conservé dans les archives secrètes, établies dans la résidence officielle du pape, dans le palais du Latran, à Rome.
Une cellule d'étude fut alors créée pour étudier ce qui était parfois surnommé « L'Evangile impie ». Mais malgré la piété – ou en raison de celle-ci – des hommes d'Eglise chargés de percer ses secrets, ceux-ci sombrèrent tous progressivement dans la démence, ne pouvant supporter les perspectives funestes qu'impliquait le livre.
Devant ce constat d'échec, l'autorité papale décida alors de restreindre l'accès à la cellule d'étude à des candidats triés sur le volet et jugés capables d'appréhender avec sérénité les annonces du *Necronomicon*. On fit alors appel à une congrégation réputée pour sa force d'âme : les Templiers.

Ces derniers présentaient, hormis leur foi inébranlable, deux capacités des plus adaptées : une aptitude aux armes, et un contrôle de places-fortes en Orient. Le but annoncé par le pape à l'Ordre du Temple fut simple : mener une investigation complète sur les origines du *Necronomicon*, et si possible mettre la main sur son exemplaire original, le *Kitab al Azif*, écrit par le poète arabe fou Abdul Al-Hazred. Les Templiers établirent donc leur centre d'étude principal « à la source du mal », au cœur des terres orientales, dans la forteresse de Saint-Jean-d'Acre. Après quelques années de recherches, le Temple parvint à entrer discrètement en possession d'un exemplaire arabe du *Necronomicon*, sans savoir s'il s'agissait de l'édition originale ou d'une copie. De longues années d'étude s'ensuivirent. Mais l'ouvrage restait un danger, et bien des Templiers sombrèrent à leur tour dans la folie ou, dans d'autres cas, développèrent une soif de puissance qui les entraîna dans une chute sans fin, contribuant à développer une image de cupidité et d'égarement qui s'imposa chez le peuple. D'autres parvinrent, peu à peu, à percer certains secrets du livre, tout en gardant un équilibre mental au prix d'une discipline de fer. Certains livres impies aux thématiques proches du *Al Azif* furent progressivement ajoutés à la collection du Temple qui, parallèlement, accumula les richesses et constitua une « armée de la foi » susceptible de s'opposer à ces dieux oubliés cités dans l'ouvrage.
L'attaque de Saint-Jean-d'Acre par les Sarrazins contraignit les Templiers à fuir vers Malte, puis en Europe, emportant avec eux les grimoires impies. Malheureusement pour eux, les Templiers s'étaient attiré l'inimité du roi de France, Philippe Le Bel, qui fit arrêter tous les membres de l'Ordre sur lesquels il put mettre la main. Les Templiers furent accusés d'hérésie et longuement torturés. Certains d'entre eux, rendus fous par la douleur, parlèrent alors de dieux venus des étoiles, de pratiques innommables et de cultes païens, voués au sultan des démons et à l'Homme Noir, ce qui acheva de convaincre les sceptiques.
En 1312, l'Ordre fut officiellement dissout par le pape Clément V. Les biens des Templiers furent confiés à l'Ordre des Hospitaliers. Finalement, le grand maître du Temple, Jacques de Molay, fut exécuté sur le bûcher en 1314. Tan-

dis qu'il se consumait, on l'entendit prononcer d'étranges formules dans une langue inconnue. Il maudit le roi et sa descendance, utilisant un savoir impie qu'il s'était pourtant juré de ne jamais mettre en œuvre.

Le Nouveau Temple

Malgré les soupçons qui pesaient sur lui, le pape Clément V, comme ses prédécesseurs, resta jusqu'au bout fidèle aux Templiers. Toutefois, les crises de folie sous la torture de ceux qui avaient étudié le *Necronomicon* ne lui laissèrent guère de choix. Pour perdurer, l'Ordre du Temple devait disparaître. Le pape absout en réalité les dirigeants de l'Ordre, dont Jacques de Molay, sous le sceau du secret. Cette absolution fut consignée sur un parchemin gardé dans les archives secrètes.

Parallèlement, les Templiers-étudiants ayant échappé à la fronde du roi de France se regroupèrent dans le palais pontifical. Là, ils établirent les bases de ce qui serait nommé le Nouveau Temple. Cet ordre secret s'installa tout d'abord dans le palais du Latran, et ce durant des siècles, avant qu'il ne déménage dans les sous-sols du palais du Vatican.

Ses membres sont progressivement devenus des érudits du Mythe. La plupart d'entre eux mènent une vie quasi-monacale, vouant leur existence à étudier et décrypter les ouvrages collectés de par le monde par leurs envoyés. Ces derniers, surnommés les Chevaliers, effectuent, après une période de formation théorique, des travaux d'investigation dans tous les pays du monde, sous le sceau du secret. Ils rejoignent des expéditions scientifiques, participent à des fouilles archéologiques et intègrent parfois des groupes d'enquêteurs, qu'ils soient policiers ou privés, de façon à accroître leurs connaissances et à avoir accès à des informations classées.

Bien qu'étant nécessairement croyants, les membres du Nouveau Temple, en particulier les Chevaliers, ne sont en aucun cas des fanatiques religieux, ni même des membres du clergé. Ils sont d'ailleurs recrutés parmi la population, suivant des critères stricts de moralité et de stabilité mentale et émotionnelle. Une frange des sacrifiés a pour mission de recruter de nouveaux membres, comme le ferait une cellule d'espionnage. Ils mènent une enquête longue et minutieuse, qui les amène à suivre pendant des mois le « prospect » avant de valider leur choix. Les cibles de choix sont les universitaires, les érudits et ceux qui jouissent de fonctions leur permettant d'accéder à des documents soigneusement enfouis.

Hiérarchie du Nouveau Temple

Les Nouveaux Templiers sont soumis à l'autorité directe du pape, bien que celui-ci n'interagisse jamais avec eux, pour des raisons de sécurité. En effet, malgré les exigences imposées lors du recrutement, nombre de membres finissent par voir leur santé mentale se détériorer, et les crises de démence ne sont pas rares.

Ils sont toujours organisés comme un ordre monastique, bien qu'il soit rare de trouver en leur sein un partisan de la vie monacale. En référence à l'ordre ancien, la structure implantée dans les sous-sols du Vatican est nommée la Commanderie. Cette dernière est dirigée par un maître, qui coordonne les études et les actions de terrain. Son interlocuteur privilégié est le secrétaire particulier du pape, l'une des rares personnes à être au courant de l'existence de cet ordre.

La Commanderie du Nouveau Temple est organisée en deux branches, comprenant d'un côté les Frères, chargés de l'étude des livres impies, et de l'autre les Chevaliers, chargés des enquêtes sur le terrain et des interactions avec le monde profane. Chaque branche possède son insigne : blanc à croix rouge pour les Frères, noir à croix rouge pour les Chevaliers.

Les Frères sont organisés en chapitres, suivant une structure monacale. Leur fonctionnement est collégial et dirigé par un maître de chapitre, subordonné au grand maître de la Commanderie.

Les Chevaliers sont également soumis à l'autorité d'un maître de chapitre, mais leur organisation est raisonnablement lâche. Certains Chevaliers sont amenés à travailler en groupe, mais d'autres préfèrent adopter un fonctionnement solitaire, bien que cela ne soit guère encouragé en raison des risques encourus.

Ressources du Nouveau Temple

Les ressources du Nouveau Temple sont conséquentes, tant d'un point de vue financier que structurel. Les archives du Vatican et sa bibliothèque sont évidemment à leur disposition, à toute heure du jour ou de la nuit.

Les Chevaliers ont, au fil du temps, répertorié des contacts fiables dans la majorité des pays du monde, et il est rare qu'un envoyé ne puisse trouver un soutien dans la police, les ambassades ou même le gouvernement d'un pays visité. Ceci est bien entendu plus facile dans un pays chrétien.

Pour faire face aux désordres mentaux qui ébranlent régulièrement les Nouveaux Templiers, l'autorité papale a mis en place différentes cellules de soutien, organisées sous la couverture de l'Ordre de Malte et héritière des cellules de l'Ordre des Hospitaliers.

L'Ordre de Malte possède à travers le monde des fondations locales qui permettent de perpétuer les vœux initiaux des premiers chevaliers, c'est-à-dire « Défense de la Foi et Assistance aux Pauvres ». Ces fondations comportent presque toujours une partie dévolue aux soins mentaux, et l'Ordre possède plusieurs instituts spécialisés discrets, équipés en matériel et personnel compétent, susceptibles d'accueillir et de soigner les brebis égarées, voire de garder ces dernières sous clé si besoin.

L'un de ces instituts se trouve au Vatican même. Aux États-Unis, l'une de ces structures a été mise en place en 1926, à Philadelphie.

éléments troublants concernant l'occupation passée et présente de la cité éternelle. De Rossi, après des découvertes indiquant notamment une concentration massive des catacombes par un nombre ahurissant de goules, suggéra au pape Pie IX d'instituer cet organisme pour mieux organiser les fouilles et les restaurations, et pour « protéger le grand ensemble architectural que constituaient les catacombes ». En réalité, le but de l'archéologue était bel et bien d'interdire, autant que faire se pouvait, l'accès aux sous-sols, ces derniers constituant un danger effroyable pour quiconque s'y introduirait. Le 7 février 1852 fut enfin créée une commission « pour une meilleure protection et surveillance des cimetières et des anciens édifices chrétiens de Rome et des alentours, pour l'exploration et les fouilles systématiques et scientifiques de ceux-ci, et pour la conservation et la garde de tout ce que les fouilles permettent de retrouver ou qui a été reporté à la lumière ».

Parallèlement aux efforts effectués pour clore tout ou partie des catacombes, certains membres du Vatican entreprirent d'étudier les goules qui y vivaient. Une partie de la commission fut spécifiquement assignée à cette tâche, et parvinrent, année après année, à nouer des contacts réguliers avec les habitants du dessous.

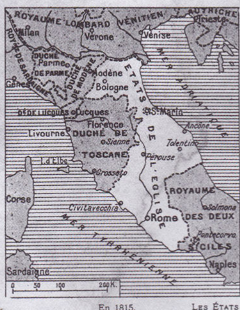
Peu à peu, des relations plus évoluées virent même le jour. Les goules indiquèrent aux archéologues de la commission certains sites dignes d'intérêt, tandis que les savants, en échange, faisaient en sorte d'éloigner le public de leurs foyers de population principaux. La carte des catacombes de Rome, comme établie par la commission, est à présent divisée entre zones neutres, zones visitables et zones interdites, ces dernières étant par convention réservées aux goules. Un humain qui s'y introduirait serait livré à lui-même.

En 1925, le pape Pie XI déclare la commission « pontificale », et les compétences de celle-ci sont définies avec précision, compétences qui ont été confirmées récemment encore dans les conventions entre le Saint-Siège et l'État italien et selon lesquelles : « Le Saint-Siège conserve la disponibilité des catacombes chrétiennes de Rome et autres régions du territoire italien, et se charge des obligations qui en découlent : garde, conservation et entretien ». Le Vatican garde le contrôle des catacombes. Il se murmure dans les alcôves que ce privilège du Saint-Siège fut âprement discuté avec l'État italien par le pape lui-même.

Au sein de la commission, deux courants opposés s'affrontent au sujet des goules. Certains pensent qu'il serait judicieux de les éradiquer, les considérant au mieux comme des nuisibles, au pire comme des créatures diaboliques, une version pervertie de l'humanité.

D'autres les considèrent comme des créatures de Dieu, des âmes errantes dans un Purgatoire souterrain, qu'il convient de prendre en pitié. Tous, en tous cas, s'accordent sur leur extrême dangerosité.







En 1815. LES ÉTATS DE L'ÉGLISE. Avant 1870.

LA RÉCONCILIATION ROMAINE

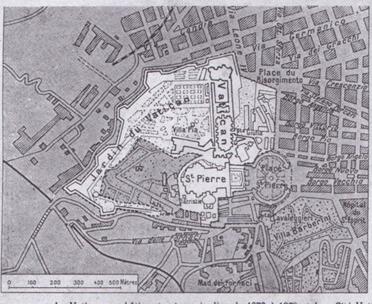
Crispi disait un jour : « Le plus grand homme de l'Italie sera celui qui résoudra la question romaine. » M. Mussolini a été cet homme. Il n'y a point de doute qu'il n'ait été hanté par ce mot, qui traduisait d'ailleurs une réalité profonde, et qu'il a ardemment voulu, pour la consécration du fascisme, que le nouveau régime de l'Italie réussît à mener à bien une œuvre où toutes les politiques précédentes avaient échoué. Depuis le lundi 11 février, qui marquera une grande date de l'histoire, la réconciliation entre le Vatican et le Quirinal est chose faite. Dès le 7 février, S. Em. le cardinal Gasparri, secrétaire d'Etat apostolique, avait annoncé l'événement à tous les ambassadeurs et les ministres accrédités au Vatican, qu'il avait spécialement convoqués. La soudaineté du dénouement a peut-être surpris, car les négociations avaient été conduites de part et d'autre avec un secret rigoureux, mais l'on savait qu'elles étaient en bonne voie.

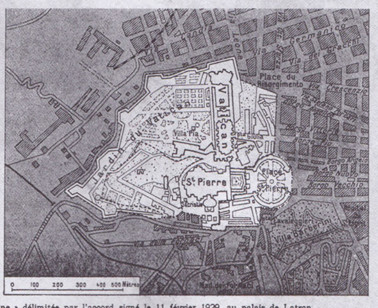
Et pourtant, que de difficultés n'a-t-il pas fallu vaincre! Lorsque, le 20 septembre 1870, les troupes du roi d'Italie pénétrèrent par la brèche de la Porta Pia et mirent provisoirement fin à la souveraineté temporelle du Pontife, elles avaient reçu l'ordre de respecter la cité léonine, c'est-à-dire la ville de Léon X, sur la rive droite du Tibre, entre le Vatican et le Janicule. Le 13 mai 1871, le Parlement italien votait la « loi des garanties », substituant des garanties juridiques aux garanties d'indépendance constituées autrefois par la souveraineté territoriale. Mais Pie IX, dès le surlendemain, repoussait et condamnait cette loi, en invoquant entre autres raisons qu'elle était purement nationale, c'est-à-dire subordonnée à la volonté changeante d'une majorité parlementaire, et qu'elle n'assurait pas au pape une indépendance réelle et suffisante. Pendant près de soixante ans, les deux thèses adverses restèrent irrémédiablement opposées : d'une part, la papauté réclamait une garantie internationale que l'Italie refusait comme contraire à sa propre souveraineté, et, d'autre part, la reconstitution sous une forme quelconque des anciens domaines pontificaux paraissait impossible, car les gouvernements italiens successifs avaient dit et répété qu'ils ne consentiraient jamais à une amputation, si minime fût-elle, du territoire national.

Malgré cela, l'accord s'est fait sans que soient entamés ces deux principes de l'Italie et sans que la papauté ait eu à se déjuger. C'est vraiment, comme on l'a dit, un « chef-d'œuvre de diplomatie » qui a été accompli. Certes, la nouvelle *Citia del Vaticano* ne ressemble guère aux anciens Etats pontificaux. Ceux-ci, d'ailleurs, avaient connu, au cours de l'histoire, — depuis la donation de l'empereur Constantin au clergé romain, en 313, et la constitution par Pépin le Bref d'un fief au profit du pape Etienne II, en 752, — bien des vicissitudes. Ils avaient été mis en péril au moyen âge par les empereurs allemands et les gibelins d'Italie. Ils avaient été supprimés en 1798, lorsque le général Berthier proclama la République romaine, reconstitués en 1801 sous le protectorat de Napoléon, effacés de nouveau de la carte du monde en 1809, pour être restaurés au Congrès de Vienne, en 1814, et disparaître au lendemain de Sedan, en 1870. Mais, comme vient de l'expliquer l'*Osservatore Romano*, le Saint-Père obtient ce qu'il a jugé strictement nécessaire à son indépendance comme chef de l'Eglise universelle, et son droit souverain, reconnu, proclamé et codifié par l'Italie, acquiert une force juridique et morale qu'aucune amplitude de territoire ne lui aurait assurée plus efficacement et plus pacifiquement. Les conditions du monde ont changé : s'il était redevenu le chef effectif d'un Etat moderne, le pape s'exposait à des difficultés intérieures qui n'auraient pu



Vue en avion de la « Cité Vaticane » correspondant au plan *page suivante. Phot. Keystone.*





Le Vatican, ses bâtiments et ses jardins de 1870 à 1928 et la « Cité Vaticane » délimitée par l'accord signé le 11 février 1929, au palais de Latran.

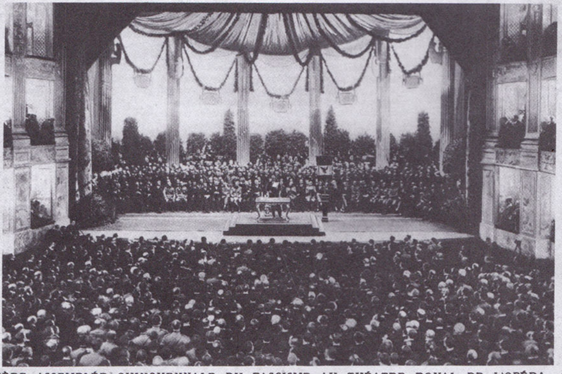
que nuire à son prestige spirituel. Ce qu'il y a toutefois de plus remarquable, c'est qu'il ait accepté de l'Italie seule les garanties qui lui sont offertes aujourd'hui. On peut y voir la preuve de la haute estime dans laquelle il tient le gouvernement de M. Mussolini et il en rejaillira sur le régime fasciste tout entier une gloire incontestable.

Les deux premières conséquences les plus tangibles de la réconciliation sont la reconnaissance officielle par le Saint-Siège du royaume d'Italie et la fin de la claustration volontaire que le Souverain Pontife s'imposait. Désormais, le gouvernement italien sera représenté au Vatican par un ambassadeur, comme les autres puissances catholiques, et le pape sortira de son palais et de ses jardins. On annonce déjà pour le mois de mai prochain les premières visites officielles entre Pie XI et le roi Victor-Emmanuel. Le concordat, de son côté, établira sur des bases toutes nouvelles les rapports de l'Eglise et du pouvoir civil dans le royaume.

L'échange des signatures a eu lieu le 11 février, à midi précis, dans la salle dite du Concile du palais de Saint-Jean de Latran, au moment où les cloches de la Ville Eternelle sonnaient l'angélus. Une foule dense s'était portée, dès le début de la matinée, sur la place de Latran où arriva d'abord, en automobile fermée, le cardinal Gasparri avec quelques autres hauts dignitaires ecclésiastiques. De retentissants vivats saluèrent son apparition sous l'ample manteau rouge. Les ovations redoublèrent quelques instants plus tard, quand parut, en redingote et chapeau haut de forme, M. Mussolini, accompagné de M. Giunta, sous-secrétaire d'Etat à la présidence du Conseil; de M. Grandi, sous-secrétaire d'Etat aux Affaires étrangères, et de M. Rocco, garde des Sceaux. Les instruments diplomatiques étaient déposés sur une grande table de nacre. Après que lecture en eut été donnée, très simplement mais avec une émotion qu'ils ne cherchaient pas à dissimuler, le cardinal Gasparri et le Duce signèrent tour à tour avec une plume d'or que le secrétaire d'Etat offrit ensuite à M. Mussolini, au nom du pape, en souvenir de cette journée, après que chacun des personnages présents eût aussi apposé sa signature.

A Rome et dans toutes les villes de l'Italie, une exaltation de joie s'est manifestée. Les fenêtres des maisons se sont pavoisées de faisceaux, de drapeaux italiens et de drapeaux pontificaux blanc et jaune, fraternellement unis. Le soir, on a illuminé et les musiques ont donné des concerts sur les places publiques. Dans les églises, des messes d'action de grâces ont été célébrées et des *Te Deum* doivent être chantés pendant trois jours. La chrétienté entière s'est associée, par ses démonstrations et par ses prières, à ces grandes heures de la papauté et l'on commentera encore longtemps, en essayant de démêler tous les effets moraux et politiques qu'il peut entraîner, cet événement capital du monde.

ROBERT LAMBEL.

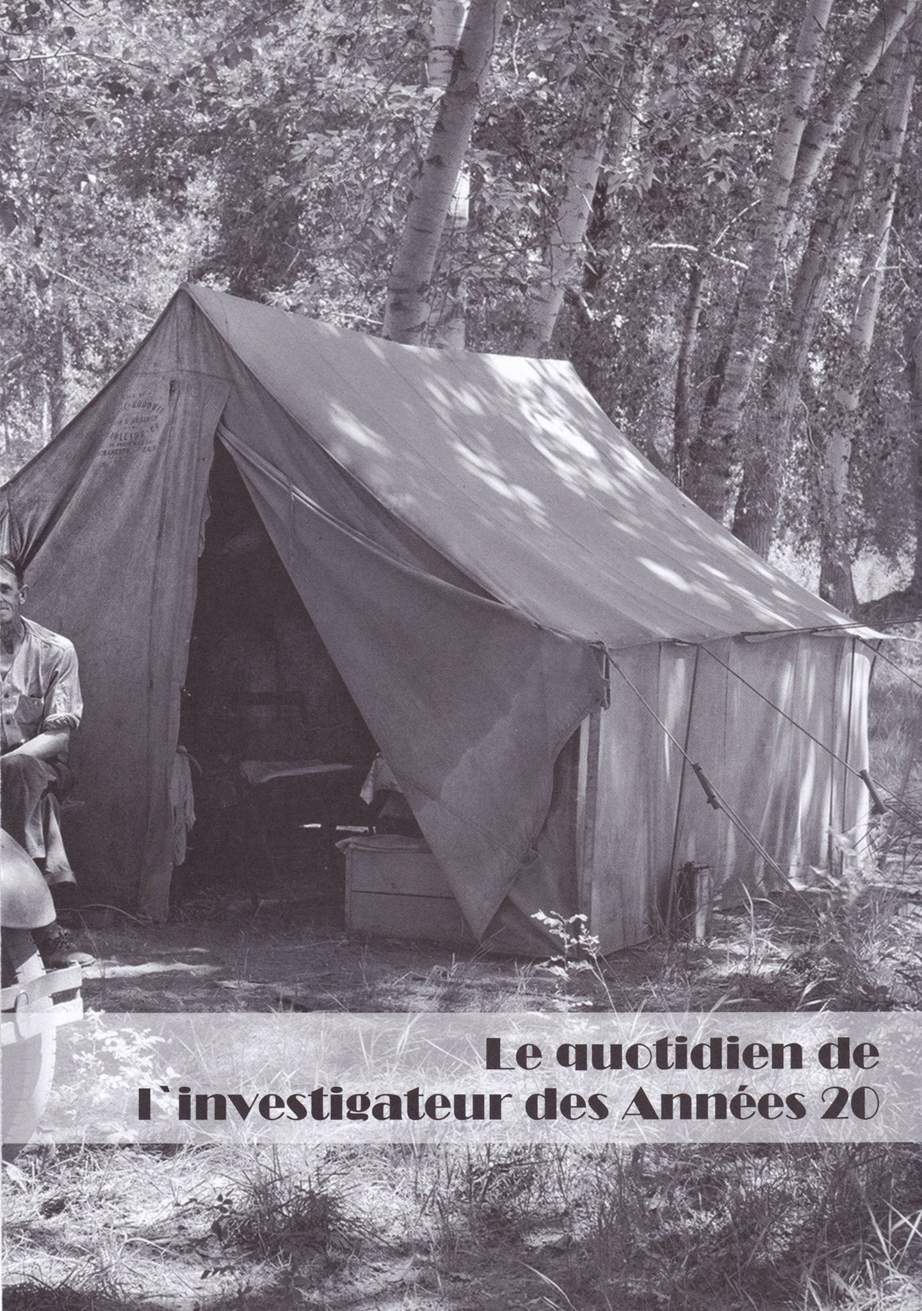


LA PREMIÈRE ASSEMBLÉE QUINQUENNALE DU FASCISME AU THÉATRE ROYAL DE L'OPÉRA, A ROME

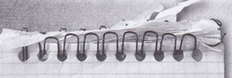
M. Mussolini, seul debout, au centre de la scène et sur une estrade, lit son discours. — *Phot. Luce.*

La première assemblée quinquennale du fascisme — celle qui s'était tenue en 1924 n'avait pas encore le caractère d'une institution régulière — a été inaugurée à Rome, en grand apparat, au Théâtre royal, le 10 mars. Elle réunissait plus de 3.000 participants. Aux premières loges avaient pris place les maréchaux, les généraux, les amiraux en grand uniforme; sur la scène, à l'arrière-plan, les ministres, les chefs de la marche sur Rome, les membres du Grand Conseil et, dans la salle, les 400 futurs députés. M. Mussolini, resté seul debout et salué par d'enthousiastes ovations, prononça le discours d'ouverture. Il retraça à grands traits l'œuvre du fascisme, définit ses principes, laissa entrevoir l'heure où les lois d'exception seraient supprimées, mais pas avant que l'antifascisme ne se soit résigné à l'irrévocable. Le *Duce* parla ensuite des relations étrangères de l'Italie en renvoyant à son discours du 6 juin 1928 au Sénat où il a complètement exposé la question, commenta les accords avec le Saint-Siège dont il souligna la capitale importance historique et donna enfin sur son travail personnel ces caractéristiques détails : depuis qu'il est au pouvoir, il a accordé 60.000 audiences et s'est intéressé à 1.887.112 questions de citoyens arrivées directement à son secrétariat particulier. Il a conclu en ces termes : « La fatigue m'a paru légère, étant variée; j'y ai résisté, car ma volonté était poussée par la foi. J'ai assumé, ainsi qu'il était de mon devoir, toutes les grandes et les petites responsabilités. » M. Mussolini, malgré la solennité de cette cérémonie, n'avait pas revêtu, pour la présider, sa grande tenue de chef du fascisme : il était en simple jaquette et des ordres avaient été donnés pour que la chemise noire symbolique ne fût portée par aucun des assistants. On a ainsi voulu souligner le fait que le fascisme, érigé désormais en système complet, est sorti de l'ère des manifestations extérieures.


9A 808
19 CALIFORNIA 36

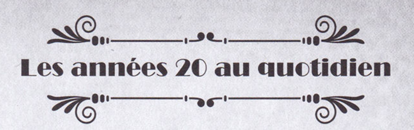


Le quotidien de l`investigateur des Années 20



Note

Chaque section se termine par un questionnement lié à l'investigateur intitulé « **Les questions à se poser pour créer votre investigateur** » se présentant de la manière suivante :
Où habite-t-il ? Que mange-t-il ? A-t-il une automobile ? Sinon, quelle est celle qui le fait rêver ? Comment est-il habillé ? Que pense-t-il de la Prohibition ? La respecte-t-il ? Est-il marié ? Que fait sa femme/son époux ? Quel est son caractère ? A-t-il des obligations professionnelles ? Qui côtoie-t-il au quotidien ?



Les années 20 au quotidien

Pour chaque Zelda Fitzgerald des années vingt, on trouvait d'innombrables ouvriers d'usines textiles, de travailleurs agricoles migrants, de ménagères vivant dans les villes minières ou dans les ghettos. Et ceux-là, fatigués, souffrant de malnutrition, n'avaient jamais entendu parler de Zelda Fitzgerald.

Burl Noggle

Une nation en pleine mutation

Au lendemain de la Grande Guerre, les États-Unis sont une puissance dominante, riche d'un commerce fructueux avec l'Europe des Alliés. Pourtant, la période d'euphorie qui suit la victoire est de courte durée. L'arrêt de la guerre entraîne une baisse notable de l'activité industrielle, et le retour des ceux qui ont combattu déséquilibre plus encore le marché de l'emploi. La nouvelle prospérité ne manque pas d'attirer une population d'immigrants toujours plus nombreuse, le plus souvent non qualifiés, qui grossissent les rangs des pauvres, au sein desquels on trouve déjà des milliers de Noirs victimes des préjugés raciaux.
Le coût de la vie augmente et la pauvreté prend une ampleur que personne ne suspectait.
L'inflation galope et le peuple montre de plus en plus son mécontentement. Les syndicats s'organisent, les grèves se multiplient et on voit se produire des attentats anarchistes. Les idées socialistes deviennent populaires auprès d'une population pauvre qui effectue des horaires de travail démentiels.
Le gouvernement, pour contrebalancer cette descente aux enfers, décide d'instaurer des quotas migratoires, accentuant le sentiment que les récents problèmes sont dus aux nouveaux venus dans le pays. Un climat de tension s'installe. Le Ku Klux Klan renaît de ses cendres et rencontre un succès probant. Les persécutions des minorités reprennent, et la ségrégation ne permet pas aux populations noires d'obtenir l'instruction nécessaire à leur progression sociale.
En 1919, un amendement censé imposer les bonnes mœurs dans le pays par l'instauration de la Prohibition, interdisant la vente d'alcool, amène au contraire un extraordinaire développement du crime organisé. Le pays se déchire au sujet de la Prohibition, et les bars clandestins prolifèrent.
Dans les grandes villes, les règlements de comptes sont courants pour s'assurer la mainmise sur le trafic d'alcool. La police et le gouvernement sont gangrénés par la corruption.

Les grandes entreprises bénéficient du support du gouvernement républicain en place, celui-ci favorisant le laisser-aller économique. La majorité républicaine est très proche des milieux d'affaires, et un capitalisme libre et forcené marque la décennie.
Le coût de la main-d'œuvre chute et ce sont les industriels qui en bénéficient, tout en profitant largement des innovations technologiques de leur temps.
Les villes se développent et accueillent plus de la moitié des Américains, qui voient surgir des colonnes de bâtiments et de commerces, côtoyant les populations pauvres établies dans les vieux quartiers. Quant à l'Américain appartenant à une classe moyenne en pleine expansion, il peut maintenant prendre sa voiture pour rejoindre les nouveaux quartiers implantés dans les banlieues.
Les villes insufflent la dynamique du pays, et le monde rural peine à combler son retard, malgré l'avènement de nouvelles machines agricoles.

En parallèle de ces problèmes, la société américaine connait néanmoins des évolutions positives. Les femmes obtiennent le droit de vote en 1920 et certaines d'entre elles s'affirment dans des domaines traditionnellement réservés aux hommes. La mode prend son essor et contamine jusqu'aux femmes de la classe moyenne. La culture se développe, que ce soit par le biais de la musique, grâce à l'explosion du jazz, du charleston ou des spectacles de Broadway, ou par celui du cinéma, des arts picturaux ou de l'écriture. Les habitudes en matière d'hygiène et d'alimentation évoluent, la médecine progresse sans cesse.
Les années 20 constituent une période de profonde mutation, une époque qui change un pays attaché à ses traditions en une nation moderne, tournée vers un avenir que tous espèrent radieux, mais qui s'effondrera partiellement en octobre 1929 avec le krach boursier.



Un peuple, des vies

Les changements considérables qui prennent place aux États-Unis durant les années 20 se déroulent sous les yeux d'une société qui vit majoritairement sa vie, jour après jour, année après année, d'une façon routinière, loin de l'image d'exubérance qui colle généralement à l'âge du jazz. Ce sont les éléments de cette vie quotidienne qui sont abordés dans cette partie du *Guide des Investigateurs*. Comment le citoyen américain ordinaire mène sa vie de tous les jours ? Certes, les innovations techniques changent le quotidien du pays, mais les différences de développement créent des inégalités entre les régions et les populations du pays. La vie quotidienne des Américains est loin d'être une expérience monolithique, et les conditions de vie varient énormément en fonction de la façon dont chacun appréhende les changements qui lui sont proposés. L'avènement de l'automobile, l'arrivée de l'électricité et de la société de consommation, le respect ou non de la Prohibition, le développement de l'industrie radiophonique et cinématographique sont autant de facteurs qui influencent grandement la vie du pays. Les mentalités changent, à des vitesses très variables. Les habitudes vestimentaires évoluent, comme les relations entre les hommes et les femmes, qui accèdent pour la première fois aux urnes durant la décennie. Les structures familiales sont lourdement modifiées. Certains bénéficient d'un temps libre important qu'il convient d'occuper. D'autres consacrent toujours leur vie à leur travail.

Chacun voit à son niveau son quotidien évoluer, en fonction de son habitat, de son métier, de ses aspirations.

Cette partie vous fournira un véritable panorama de la vie ordinaire d'un Américain des années 20, et vous donnera la possibilité de façonner celle de votre investigateur, avant que celui-ci ne s'embarque dans des aventures extraordinaires…

Que laissera-t-il derrière lui ?

Se loger

Faire allusion devant des gens sans imagination à des horreurs au-delà de toute conception humaine – l'horreur de maisons, quartiers et villes lépreuses et cancéreuses, démoniaquement reliées à des mondes plus anciens – aurait eu pour conséquence de le faire enfermer dans une cellule capitonnée.

H.P. Lovecraft

Tendances de l'habitation

Après la Grande Guerre, d'amples changements surviennent et conduisent à une vague massive de construction immobilière. Avec l'industrialisation galopante, un grand

La 5e Avenue à New York en 1926





Une maison individuelle typique

nombre d'Américains quittent les régions rurales pour venir s'établir en ville. En conséquence, les cités font face à une pénurie de logements sans précédent. En vingt ans, la population urbaine en vient à dépasser la population rurale. Parallèlement à cet afflux vers le centre des villes, certains effectuent la trajectoire inverse en s'en échappant grâce aux récentes possibilités qu'offrent les nouvelles routes et la généralisation de l'automobile. Ainsi, une certaine population choisit de s'éloigner du centre et rejoint son lieu de travail quotidiennement par la route.
La problématique de l'urbanisation stimule l'imagination des architectes. Les grandes tours d'habitations remplacent progressivement les grandes demeures austères des familles riches. Malheureusement, les projets initiaux des architectes, faisant la part belle à la lumière et au confort, sont souvent sacrifiés sur l'autel du profit, et les logements construits sont au final exigus et peu engageants.
Les banlieues résidentielles, quant à elles, ne comptent, sauf exception, que des habitations, et leurs occupants dépendent de l'automobile pour tout accès aux commerces.
Enfin, la ruralité vit la révolution immobilière de façon plus paisible. Les fermes voient arriver progressivement la fée électricité, tandis que les régions les plus reculées vivent encore suivant les standards du siècle précédent.

Propriétaire

L'accession à la propriété est depuis toujours l'un des éléments les plus présents du rêve américain. Malgré tout, dans les années 20, moins d'un Américain sur deux est propriétaire de son logement. La majorité d'entre eux est issue de la communauté blanche d'origine anglo-saxonne, installée depuis des générations, et dont les membres possèdent, en plus de leur logement propre, des logis qu'ils destinent à la location. Les immigrants européens récents, et plus encore ceux issus des communautés noires, rencontrent des difficultés souvent insurmontables pour acheter ne serait-ce qu'un appartement modeste.
L'accession à la propriété se fait dans la majorité des cas grâce à l'utilisation du crédit. Les prêteurs potentiels sont nombreux : banques, entreprises d'assurance-vie ou entreprises de prêt immobilier. Ces dernières sont spécialisées dans les prêts hypothécaires et assurent une présence commerciale dans la plupart des États, même les plus ruraux.
Le système d'hypothèque est balbutiant. Les prêts sont habituellement limités à une fraction de la propriété (généralement pas plus de 50 %), et basés sur des étapes de remboursement assez rapprochées et contraignantes. Les prêts locaux sont également soumis à l'approbation du système bancaire de l'État et à ses restrictions.
Le crédit, qui permet à de nombreux membres de la classe populaire et moyenne d'accéder à la propriété, entraîne ceux qui l'utilisent dans des difficultés de remboursement, voire dans la faillite, quand survient la crise de 1929.
Symbole d'une époque, le rêve de la majorité des Américains en matière d'habitation prend la forme du pavillon de banlieue, plus que de la grande bâtisse ancienne du centre-ville, aux pièces innombrables.
Le bungalow est le symbole d'une classe moyenne toujours plus nombreuse : petit, simple, faiblement meublé, il est caractéristique de la maison familiale au prix modeste que tout Américain pourra s'offrir un jour. La gamme de prix est assez étendue, variant d'environ mille dollars pour une maison livrée en kit à monter soi-même, à plusieurs milliers pour des constructions de meilleure qualité réalisées par des professionnels. Cette fourchette de prix très large permet à chacun de rêver à la propriété, tout en autorisant ceux qui le souhaitent à adopter des modèles plus cossus pour signifier leur réussite à leurs voisins.

Locataire

Au début du siècle, l'afflux massif d'immigrants entraîne une crise du logement, en particulier dans les grandes villes. La spéculation immobilière se renforce et les locataires se trouvent en partie démunis face à leurs propriétaires. En effet, alors qu'ils pouvaient jusqu'alors réagir à des manœuvres déloyales de leur logeur simplement en changeant de domicile, les locataires doivent faire face à une évidence : les logements sont devenus trop rares pour se permettre de les quitter régulièrement. Nombre de propriétaires profitent large-



ment de cette situation pour s'enrichir. L'absence de loi concernant les locations, en particulier l'impossibilité de signer un bail à long terme, rend les locataires extrêmement vulnérables. Ainsi, un propriétaire peut augmenter le loyer chaque mois sans devoir se justifier, ou ignorer les demandes de travaux ou réparations qui pourtant lui incombent. Des familles entières se voient contraintes, en raison de cette insupportable pression financière, de quitter leur logement pour faire place à des projets immobiliers plus ambitieux. Les propriétaires n'hésitent pas, si besoin, à louer les services de gros bras pour expulser une famille récalcitrante. Ce n'est sans doute pas un hasard si l'on trouve au sein des grands propriétaires fonciers des membres éminents de la pègre.

Les locataires, dans certaines villes, mettent en place des groupes informels qu'ils appellent « syndicat des locataires ». Leurs actions consistent en des « grèves de loyers » et en des distributions de tracts dénonçant les propriétaires aux méthodes abusives. Toutefois, malgré quelques succès notables, le mouvement se tarit progressivement, faute d'une réponse législative adaptée.

La Grande Guerre aggrave encore la situation, en monopolisant les forces vives, empêchant par ricochet la construction des nouveaux logements nécessaires. Au début des années 20, toutefois, apparaissent une série de lois destinées à accorder au locataire une protection limitée vis-à-vis de son propriétaire en matière de hausse de loyer et d'éviction abusive. Ces lois restent difficilement applicables et sont finalement abandonnées à la fin de la décennie. La situation installée depuis le début du siècle perdure finalement durant toutes les années 20.

Dans les années 30, la Grande Dépression voit prendre place une lutte féroce entre les locataires de plus en plus solidaires et les propriétaires frappés par la crise qui pratiquent régulièrement des expulsions massives dans un climat de grande violence.

Les hôtels & motels

Avec le développement de l'automobile et des moyens de transport, les hôtels connaissent un développement important. Ainsi, en 1927, J. Willard Marriott ouvre son premier établissement sous le nom *The Hot Shoppe* à Washington, D.C. C'est le premier établissement de ce qui deviendra la célèbre chaîne d'hôtels Marriott à travers le monde. De même, l'homme d'affaires Conrad N. Hilton inaugure le premier hôtel *Hilton* le 2 août 1925, à Dallas (Texas, États-Unis).

La gamme des hôtels américains dans les années 20 est importante. On voit fleurir les petites structures familiales, souvent dans les centres-villes, mais aussi les hôtels de luxe fournissant à leurs clients célèbres des services et un confort dignes de souverains.

L'ouverture du premier motel

Jusqu'en 1925, seuls les hôtels existaient. Mais cette année, le 12 décembre, le premier motel, le Milestone Mo-Tel (renommé rapidement Motel Inn), ouvre ses portes à San Luis Obispo, (Californie, États-Unis). Avec le développement de la voiture, Arthur Heineman a l'idée d'ouvrir un hôtel conçu spécialement pour les automobilistes, situé à mi-chemin entre Los Angeles et San Francisco, trajet qui nécessite alors deux jours de route. Passer une nuit dans ce motel coûte 1,25 $, douche incluse !

Les motels, contrairement aux autres structures hôtelières, ne proposent aucun service de restauration. Il convient pour le client de prévoir une collation par lui-même.

Le confort moderne

La révolution de l'électricité

L'arrivée de l'électricité dans les foyers marque une véritable révolution, qui affecte en premier lieu les logements des villes et de leurs banlieues. La ruralité, encore une fois,

Les escaliers d'un immeuble populaire de New York en 1925





L'hôtel Lanier, avec ses chambres à 25 c la nuit en 1921

voit le progrès avancer à pas comptés dans sa direction.
L'utilisation principale de l'électricité concerne l'éclairage, qui a une influence sur la vie et la culture du pays en favorisant la lecture à la maison, auparavant handicapée par l'insuffisante lumière de la chandelle ou du feu de bois.

Après l'éclairage, le fer à repasser électrique représente l'achat le plus courant, permettant de repasser sans source de chaleur extérieure. Le ventilateur électrique, de faible coût, acquiert sa popularité dans les États chauds du sud du pays.
Avec l'augmentation massive des logements dotés de l'électricité, c'est le marché des équipements électriques qui suit le mouvement. En réduisant progressivement leur coût, grâce à la production de masse, machines à laver, machines à coudre, aspirateurs et mixers électriques passent du stade de gadgets peu fiables réservés à une élite à celui d'appareils de qualité disponibles pour la classe moyenne.

Durant les années 20, le réfrigérateur reste onéreux et d'une efficacité douteuse, si bien que la plupart des familles continuent à utiliser une glacière placée le plus souvent à la cave. Un livreur de glace passe plusieurs fois par semaine et livre des pains de glace d'une dizaine de kilos.

Dans les quartiers les plus pauvres, on trouve encore nombre de maisons non dotées du gaz ou de l'électricité. Elles sont de fait constamment poussiéreuses, et leurs murs et plafonds sont couverts d'une couche de suie, nécessitant un nettoyage constant. Ces habitations sont sombres et parfois insalubres.

Enfin, en milieu rural, seule une maison sur dix est équipée de l'électricité à la fin des années 20. Pendant ce temps, près de neuf maisons urbaines sur dix en bénéficient.
Dans les habitations privées d'électricité, la vie domestique n'est pas de tout repos. En plus des risques d'incendie liés aux énergies utilisées, on y est confronté à des travaux particulièrement ardus, comme le puisage de l'eau ou la coupe du bois.
Certaines fermes possèdent toutefois leur propre générateur, qui fonctionne grâce à des moulins à eau ou à air. D'autres utilisent des groupes électrogènes à essence. Ces solutions onéreuses restent réservées aux habitations les plus riches. Sur les quelques fermes qui bénéficient d'une installation électrique, la moitié sont auto-alimentées. La majorité de celles-ci se trouve au nord-est et à l'ouest des États-Unis. Le sud et les plaines centrales sont particulièrement démunis.

Le logement et le confort moderne par niveau de vie

Indigent

Les indigents ne possèdent pas de logement, et sont parfois dans l'incapacité de trouver un toit pour la nuit. Qu'ils soient sédentaires (résidents d'une ville) ou itinérants (vagabonds), leur vie est une lutte constante pour se nourrir et s'abriter.
Dans les États chauds, nombre d'indigents dorment à la belle étoile, dans un sac de couchage ou un tas de couvertures mitées. Mais cette possibilité n'est pas offerte à ceux qui vivent dans le nord et qui sont confrontés à des hivers rigoureux.
Les indigents trouvent alors un abri dans les bâtiments abandonnés, les hangars désaffectés ou les souterrains. Beaucoup se retrouvent autour d'un feu le soir venu.
Sous l'impulsion de mouvements d'aide sociale, des centres d'accueil ont vu le jour à la fin du XIXème siècle. Jane Addams a créé en 1889 la première « Hull House », une maison destinée à accueillir les destitués, en particulier les immigrants. Son exemple est, dans les années 20, suivi dans de nombreuses villes américaines.
Les hobos (cf. page 245) constituent un cas à part. En effet, leur mode de vie est lié à un choix et non à une contrainte. Bien que vivant dans des conditions souvent précaires, les hobos ont mis en place une forme

Le foyer américain typique des années 20

Le foyer américain s'est transformé en même temps que les architectes et constructeurs venaient à apprécier les possibilités de l'électricité.
Les maisons victoriennes, sombres et divisées en de nombreux petits espaces, sont progressivement remplacées par des maisons faisant la part belle aux espaces aérés et aux pièces larges.
La salle de bain et les toilettes sont intégrées à la maison grâce aux systèmes d'évacuation des eaux usées de plus en plus perfectionnés.
La lumière électrique débarrasse les intérieurs de la couche de suie qui se déposait auparavant, et permet d'utiliser des tissus plus clairs. Les tonalités des murs s'éclaircissent également, renforçant l'aspect lumineux des intérieurs éclairés par la fée électricité.
L'intégration de l'électricité et d'un système de plomberie moderne a pour effet pervers d'augmenter les coûts de construction. Pour réduire ces derniers, les espaces sont repensés. Les halls d'entrée tendent à se fondre dans la pièce principale. Les cuisines deviennent plus étroites. Les pièces surnuméraires, typiques des maisons victoriennes (bibliothèque et lingerie par exemple) disparaissent, de même que la chambre d'ami. Les sols sont le plus souvent en bois (de



d'organisation qui leur permet la plupart du temps de jouir le soir venu d'un abri signalé par leurs pairs.

Pauvre

Les familles pauvres urbaines vivent généralement dans le centre-ville, où elles sont locataires. Elles sont installées dans des blocs constitués de maisons étroites et vieillottes. Toutefois, ces dernières bénéficient souvent de l'éclairage à l'électricité, de l'eau courante et du tout-à-l'égout. En plus d'un éventuel travail, la femme de la famille s'occupe du ménage, aidée par ses filles si elle en a. La maison ne compte que peu de meubles et d'ustensiles, hormis le strict minimum. Si certaines maisons sont dotées de baignoires, celles-ci sont principalement utilisées pour stocker du bois ou du charbon, destinés à alimenter une cuisinière utilisée pour la cuisine et le chauffage. Les parents sont installés dans une chambre, tandis que les enfants partagent celles restantes. Les appartements sont souvent surpeuplés, et les familles tendent à se regrouper, accueillant les anciens incapables de faire face à des loyers exorbitants.

Les personnes seules vivent quelquefois dans des appartements exigus, constitués d'une chambre et parfois d'un petit salon, ou s'installent dans des pensions de famille modestes. Les commodités se trouvent majoritairement sur le palier et sont partagées avec d'autres occupants.

En milieu rural, les logements sont plus grands, mais le confort est moindre. L'eau courante est rare, et certaines maisons ne possèdent pas de salle de bain. Même si l'électricité se démocratise, l'éclairage à la lampe à huile reste majoritaire. Le chauffage est principalement au bois, sauf près des villes minières qui utilisent le charbon. Plus qu'en milieu urbain, on trouve des familles pauvres qui, bien que vivant dans des conditions précaires, possèdent leur logement.

Les familles pauvres font souvent appel au crédit pour acheter leurs équipements de maison. Les éléments décoratifs et le superflu sont réduits à la portion congrue.

Enfin, certaines maisons sont dotées d'un téléphone.

Une cuisine moderne



chêne majoritairement). Le Linoleum fait également son apparition et rencontre un certain succès, en variant les motifs et en réduisant les prix de construction.

Le mobilier, quant à lui, s'épure. Les meubles de bois épais, en particulier dans les chambres, laissent place à des équipements plus fins, en bois mais aussi en métal. Les salles à manger restent chargées (en particulier avec la réduction des espaces), et accueillent une grande table, des fauteuils et un grand buffet. Les fenêtres sont garnies de rideaux de cretonne ou de soie.

Exemples de prix d'appareils électriques

(1 $ de l'époque = 10 $ actuels)

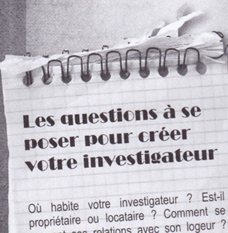
Réfrigérateur « frigidaire » General Motors : 285 $
Machine à laver : 81,50 $
Aspirateur Hoover : 38,95 $
Machine à coudre électrique : 78,95 $
Gaufrier : 8,75 $
Radio : 120 $
Radio de luxe : 495 $

En 1930, 50 % des foyers cuisinent au gaz, 25 % utilisent le charbon ou le bois, 20 % le pétrole et moins de 3 % l'électricité.

Le gaz fabriqué à partir du charbon a été remplacé par celui issu du pétrole, puis, au début du XXème siècle, par le gaz naturel. Les industriels du gaz se focalisent principalement sur les éléments de cuisine (cuisinières, notamment).



Des logements de pauvres en Caroline du Sud



Les questions à se poser pour créer votre investigateur

Où habite votre investigateur ? Est-il propriétaire ou locataire ? Comment se passent ses relations avec son logeur ? Dans quel type d'habitat vit-il ? Combien de pièces son logement possède-t-il ? De quel type d'équipements est-il doté ? Votre investigateur a-t-il des rêves en matière de logement ?

Classe moyenne

Les familles de la classe moyenne habitant en milieu citadin vivent en général dans les quartiers de la vieille ville. Elles occupent majoritairement une maison modeste, élevée d'un étage, implantée sur un petit bout de terrain laissant une bande de jardin. La maison typique comprend une entrée surmontée d'un porche, un rez-de-chaussée avec la salle à manger et la cuisine, et un étage avec les chambres. On trouve également des maisons victoriennes, plus grandes, mais sombres et austères. Ces dernières comptent plus de pièces, en particulier une chambre de bonne sous les combles parfois louée à une famille pauvre ou à un étudiant.

Certains parviennent, à l'aide d'un crédit, à se payer un pavillon en banlieue, en faisant appel à des formules moins onéreuses en vogue : le « ready cut » (livraison en kit) ou le « sectionnal » (maison pré-montée, à assembler).

La lumière est systématiquement électrique, et la famille possède quelques appareils fonctionnant à l'électricité, comme un aspirateur et un réfrigérateur. En outre, la plupart des maisons sont dotées du téléphone.

En milieu rural, la classe moyenne vit dans des logements spacieux mais anciens, parfois vieillots. Dans les petites villes, les maisons bénéficient d'une installation électrique, qui est plus rare dans les bourgades isolées. On trouve également certaines fermes amples et dotées d'un certain confort, mais encore implantées dans le XIXème siècle.

Une famille de la classe moyenne



Les familles de la classe moyenne n'emploient que très rarement du personnel de maison. La norme veut que l'épouse, femme au foyer, s'occupe de la maison et de la cuisine. En ville, toutefois, le service de blanchisserie est régulièrement confié à une entreprise qui vient chercher le linge à domicile.

Aisé

Les membres de la classe moyenne supérieure habitent les beaux quartiers des villes, situés sur les hauteurs et soigneusement entretenus, ou migrent vers la périphérie de la ville. Là, ils achètent ou font construire une maison plus cossue. Ces bâtisses, typiques des pavillons de banlieue, sont d'une qualité de construction plus importante que les modèles d'entrée de gamme. Elles sont généralement implantées sur un terrain plus grand, dont une partie est dévolue à une pelouse soignée. La maison possède une terrasse surmontée d'un grand porche, et un garage. Les volumes sont plus grands, les chambres plus nombreuses et dotées de cheminées.

Toutes les commodités sont présentes, mis à part l'air conditionné.

Dans la classe moyenne supérieure, une femme de ménage est généralement employée quelques jours par semaine, mais elle ne réside pas au domicile familial. Les services d'un jardinier sont parfois loués, tout comme ceux d'une cuisinière pour préparer les fréquentes réceptions mondaines.

Riche

Les familles riches américaines appartiennent à deux catégories très différentes et leur habitat s'en ressent. Du côté de la vieille aristocratie américaine, les résidences sont d'imposants vestiges du glorieux passé familial : grandes demeures victoriennes entourées d'un parc soigneusement entretenu, plantations dans les États du sud, grands

ranchs dans le Midwest. Ces habitations comptent de nombreuses chambres, des murs ornés de panneaux de bois sculpté, des sols de marbre décoré et couverts de tapis précieux, de hauts plafonds. Ces demeures comptent régulièrement une bibliothèque, un salon de musique, un fumoir et un grand salon. Les murs sont tapissés d'œuvres d'art, pour la plupart classiques, dont, traditionnellement, une galerie de portraits des hommes de la famille depuis son origine.
L'électricité et le téléphone ont bien entendu été installés, et toutes les commodités sont à la disposition des maîtres de maison. Un nombre important de domestiques sont employés, bien souvent issus d'une tradition de domesticité héréditaire. Un maître d'hôtel stylé, une cuisinière, une femme de chambre et un jardinier composent l'équipage minimum qu'une vieille famille se doit d'entretenir. Dans les très grandes familles, on trouve des bâtisses comprenant quelque cinquante chambres, des dizaines de domestiques, une écurie et un garage rempli de voitures de luxe. Bien entendu, des résidences secondaires, souvent en bord de mer, accueillent dans le faste la famille durant la saison estivale.

Les nouveaux riches, quant à eux, témoignent de leur fortune par l'extravagance de leur habitat. Leurs maisons sont grandes, modernes, au design architectural souvent extravagant. Un parc riche en espèces végétales exotiques entoure la demeure, et l'on y trouve fréquemment une piscine ou un court de tennis, voire les deux. Le design des maisons s'éloigne considérablement du classicisme des vieilles familles américaines, et mêle allègrement matières modernes et clins d'œil au passé (statues ou colonnes par exemple). L'accent est mis sur le clinquant, le confort, et toutes les nouveautés technologiques sont installées dès leur mise sur le marché, voire avant.
Une équipe de domestiques est employée, issue bien souvent des rangs de communautés d'immigrants. Ce personnel, malgré son application, ne possède pas la classe amidonnée que l'on observe dans les vieilles familles.

Se nourrir

On trouve le même steak de bœuf sur toutes les tables américaines.

Evolution des habitudes alimentaires

Après avoir longtemps connu un régime alimentaire déséquilibré, basé sur des aliments lourds et fades, les États-Unis voient un changement notable se produire à la fin du XIXème siècle.

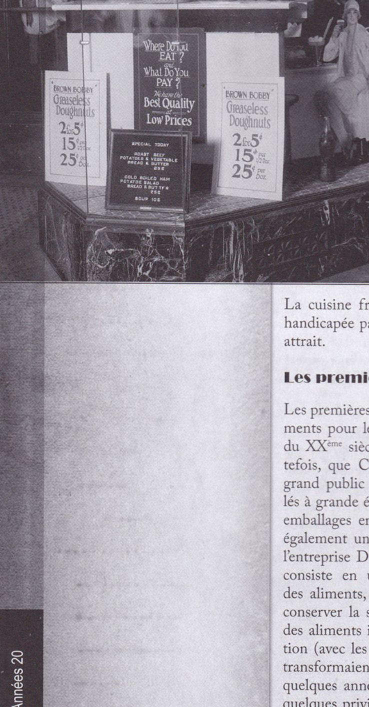


Les populations urbaines, en particulier celles bénéficiant d'un certain niveau de vie, commencent à faire la part belle à la cuisine française, plus élaborée et plus équilibrée.
Proposer cette cuisine est alors synonyme d'une véritable réussite sociale, tant sa complexité rend nécessaire l'emploi d'un personnel dédié que peu de gens peuvent se permettre d'entretenir.
Le désir de la classe moyenne de se rapprocher des élites la conduit à en copier les habitudes alimentaires, mais à moindre coût, favorisant ainsi le développement d'une industrie agro-alimentaire susceptible de fournir de quoi élaborer des menus simples mais élégants à base de produits en conserve. Soupes, fruits et légumes en boite se généralisent, et apportent une variété jusqu'alors inconnue au régime alimentaire des populations urbaines.

En milieu rural, cette diversification est plus longue à s'installer. Dans le sud du pays, le maïs, le bœuf et le porc salé constituent l'essentiel des ressources, les légumes verts n'étant consommés qu'en saison. De fait, de sérieuses carences peuvent y être observées, et le rachitisme, en particulier, y est fréquent.

Dans le Midwest, qui bénéficie d'un climat plus propice à l'agriculture, les ressources alimentaires sont plus variées. Le régime alimentaire dépend tout de même largement de la production personnelle et des variations saisonnières. Ainsi, seul l'été permet une consommation décente de légumes et de fruits frais.
En règle générale, être en surpoids est considéré comme un signe de prospérité, et aucune consigne nutritionniste n'est donnée à la population.
La disparition du personnel de maison après la guerre contribue à populariser plus encore les aliments pratiques, industriels, agencés au sein de repas plus simples.





La cuisine française complexe, également handicapée par la Prohibition, perd de son attrait.

Les premiers plats surgelés

Les premières tentatives de congeler les aliments pour les conserver datent du début du XXème siècle. Ce n'est qu'en 1925, toutefois, que Clarence Birdseye propose au grand public les premiers aliments surgelés à grande échelle. Il utilise pour cela des emballages en cellophane, qui constituent également une innovation développée par l'entreprise DuPont. La méthode Birdseye consiste en une congélation très rapide des aliments, cette rapidité permettant de conserver la structure des cellules et celle des aliments intactes lors de la décongélation (avec les méthodes précédentes, ils se transformaient en purée indistincte). En quelques années, les restaurants, ainsi que quelques privilégiés possédant un congélateur, commencent à acheter régulièrement des produits surgelés.
Le commerce des produits surgelés reste toutefois confiné jusqu'à la Seconde Guerre mondiale. La population américaine se dote alors de réfrigérateurs plus perfectionnés, et certains produits-clés, tels que le jus d'orange concentré surgelé, aident à la démocratisation de la congélation.

Se nourrir. Quoi ? Comment ?

Dans les années 20, les repas, habituellement préparés à la maison, sont rituellement l'occasion pour la famille de se réunir autour de la table.
Toutefois, diverses nouveautés mettent cette habitude en péril. La présence de cantines et de cafétérias scolaires et professionnelles éloignent les membres de la famille, et l'automobile achève de séparer les générations.

Les repas sont généralement préparés par la femme de la maison, qui, en dépit de ce rôle traditionnel, consacre de moins en moins de temps à la cuisine. Le pain est rarement réalisé à la maison, et les appareils électriques rendent les préparations moins longues.

Le mot d'ordre pour les repas est la simplicité. Le petit-déjeuner type consiste en des agrumes, des céréales, des œufs et du pain grillé, le tout accompagné de café.
La plupart des étudiants et travailleurs emportent avec eux un repas froid simple pour le déjeuner. Les plus aisés fréquentent des restaurants où ils consomment un plat chaud.

En milieu urbain, le repas principal de la journée est pris assez tard dans la journée, voire en soirée. En milieu rural, il est traditionnellement pris à midi. Le repas consiste habituellement en une viande rôtie, des pommes de terre, quelques légumes de saison et un dessert simple.
Les assaisonnements sont peu utilisés, hormis le sel. La sauce tomate industrielle est en revanche largement répandue pour apporter un peu de saveur aux plats confectionnés à base de féculents, de même que le fromage râpé.
Les salades se popularisent et se diversifient, comme plat principal ou accompagnement. On les agrémente de fruits et légumes en conserve, et de mayonnaise industrielle.
Les desserts les plus courants sont le pudding, les gâteaux divers et les cookies.

L'industrie agro-alimentaire multiplie les campagnes de publicité et donne accès à de nombreuses recettes basées sur ses propres produits. De fait, en plus d'installer une tendance à la consommation de repas faciles à préparer, elle instaure une standardisation des habitudes alimentaires du pays. Les spécialités locales ou les plats étrangers ne disparaissent pas, mais sont réservés aux occasions spéciales et aux dimanches.
L'apparition d'une conscience nationale en matière de nutrition constitue également une aubaine pour les géants de l'industrie alimentaire. On voit fleurir sur les emballages les mentions indiquant les bienfaits

des aliments proposés pour la santé (vitamines ou minéraux par exemple), avec parfois quelques incongruités assez cocasses. Certaines branches de l'industrie agro-alimentaire, tels le secteur laitier et celui des produits céréaliers, en profitent pour se forger une nouvelle image au sein de la société américaine.

La popularisation du corps svelte, après une époque où les formes généreuses étaient plébiscitées, conduit une frange de la population, essentiellement les femmes des classes moyennes et aisées, à adopter une habitude nouvelle : le régime.
Des campagnes de publicité vantant des aliments propices au régime apparaissent, et les fabricants de cigarettes s'engouffrent également dans la brèche. En conséquence, les femmes mangent moins et fument plus.

En général, les Américains mangent des quantités moindres mais de façon plus équilibrée que la génération précédente. Toutefois, une frange de la population, la plus pauvre, reste sous-alimentée. Pour elle, le régime alimentaire se résume bien souvent aux morceaux de viande les moins chers, aux pommes de terre, aux haricots et au pain. Les fruits et légumes sont absents, tout comme le lait pour les enfants.

Où acheter les aliments ?

Les habitants des villages et des villes de moyenne importance se procurent les produits alimentaires dont ils ont besoin dans différents petits magasins locaux. Les commerces communs sont la boulangerie, la boucherie, le traiteur, l'épicerie et le primeur. Le client est habituellement pris en charge par un commis, qui prépare la commande et la livre au domicile. Le crédit est fréquent avec les habitués.

Dans les grandes agglomérations, les grandes surfaces alimentaires gagnent du terrain. Elles proposent une plus grande variété de produits, vantés par une armada de vendeurs.
Au début des années 20 s'est déjà installé un nouveau type de commerce : le supermarché (en particulier les Piggly Wiggly Stores). Le client y sillonne des allées d'étagères avec son panier et se sert lui-même. A la sortie, un employé fait le compte des achats, qu'il transfère dans des sachets, et encaisse la somme correspondante.
Le supermarché se popularise, et les parkings attenants permettent aux clients de s'approvisionner directement, diminuant la livraison à domicile.
Les marges réduites des supermarchés sont compensées par les volumes de vente, et font une concurrence féroce aux petits commerces aux prix plus élevés.



Manger en ville

Les restaurants

Bien que les Américains fréquentent toujours assidument les restaurants dans les années 20, un changement de tendance intervient. Ces établissements subissent les effets dévastateurs de la Prohibition sur leur commerce. Les grands restaurants, basés pour la plupart sur la cuisine française impliquant l'utilisation d'alcool, ferment souvent leurs portes, ne pouvant plus compter sur l'utilisation et la vente de spiritueux. A l'autre bout du spectre, les établissements populaires, comptant une clientèle exclusivement masculine, sont également frappés de plein fouet, le service de nourriture n'étant destiné qu'à éponger la consommation d'alcool.

Parallèlement à ces fermetures, un nouveau type de restaurant apparaît, présentant un attrait en particulier pour les femmes : le restaurant simple, avec ses repas peu onéreux servis avec diligence. Il propose majoritairement une cuisine typiquement américaine, tandis que ceux qui se revendiquent d'une cuisine étrangère (italienne en particulier) n'offrent pour la grande majorité qu'une version pittoresque du restaurant américain.



Un magasin en milieu rural

Horaires d'ouverture des commerces

Ces horaires peuvent varier en fonction des États et des régions.

Les petits commerces ouvrent habituellement de 8 h 30 à 18 h en semaine, parfois jusqu'à 21 h le vendredi. Le samedi, les horaires sont généralement 8 h-13 h. Il est possible de trouver une boulangerie ouverte dès 5 h du matin.

Les restaurants et fast-foods ouvrent généralement tôt et ferment tôt. Des horaires d'ouverture de 11 h 30 à 13 h 30 et de 17 h 30 à 20 h 30 sont fréquents, du lundi au samedi.

Les speakeasies, quant à eux, proposent des horaires variables. Certains ouvrent leurs portes dès midi, mais la plupart ne sont accessibles qu'en soirée. Les heures de fermeture sont généralement liées à la clientèle.



La salle de restauration de l'hôtel Lanier, en 1921

Les fast-foods

Les années 20 voient se multiplier les établissements de restauration rapide, tandis que les restaurants traditionnels déclinent. Les sandwicheries, les snacks et les cafétérias prennent la place laissée vacante par les restaurants traditionnels. Des chaînes se développent, parmi lesquelles on trouve les enseignes Howard Johnson, White Castle ou White Tower, qui ouvrent la voie aux géants du fast-food qui apparaîtront dès les années 40.

L`alimentation par niveau de vie

Indigent

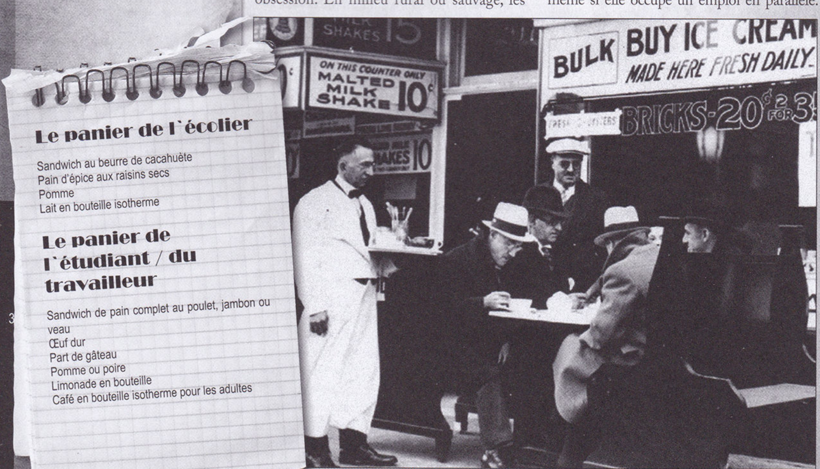
Les indigents mangent peu et mal. Quand ils mangent tout court. La nourriture constitue une quête journalière, voire une obsession. En milieu rural ou sauvage, les vagabonds tirent subsistance de la cueillette, voire de la chasse. Certains, malgré leur pauvreté, mangent paradoxalement mieux que certaines familles plus aisées des villes. Les itinérants quémandent également dans les fermes, où ils effectuent parfois de menus travaux en échange d'un repas chaud. Certains se sédentarisent le temps de travaux saisonniers et bénéficient alors d'une alimentation régulière. D'autres, moins fréquentables, vivent de rapines dans les champs, et même dans les fermes. Certains groupes font régner la terreur en attaquant des fermes isolées.

En milieu urbain, la vie des indigents est plus difficile. Certains mendient leur pitance. D'autres récupèrent de la nourriture dans les poubelles ou à l'arrière des restaurants. Certaines communautés de mendiants regroupent leurs ressources, permettant aux plus faibles de survivre. L'hiver, quand la nourriture se fait rare, les indigents peuvent en venir à se nourrir de rats et, s'il le faut, de chats ou de chiens.

Pauvre

Les familles pauvres basent leur alimentation sur les féculents. La production impressionnante des fermes américaines entraîne une baisse des coûts qui rend les légumes parfois accessibles, en fonction des régions. Toutefois, les pommes de terre et les haricots secs constituent l'essentiel de l'alimentation. La viande est rarement consommée, et seulement les morceaux les moins nobles. Dans certains États riches en troupeaux, comme le Texas, la viande est moins chère. Le lait reste hors de portée.

La femme de la famille cuisine elle-même, même si elle occupe un emploi en parallèle.



Le panier de l`écolier

Sandwich au beurre de cacahuète
Pain d'épice aux raisins secs
Pomme
Lait en bouteille isotherme

Le panier de l`étudiant / du travailleur

Sandwich de pain complet au poulet, jambon ou veau
Œuf dur
Part de gâteau
Pomme ou poire
Limonade en bouteille
Café en bouteille isotherme pour les adultes



Un marché couvert

En milieu rural, une grande partie de l'alimentation est cultivée localement, ou achetée aux fermes du voisinage. Cette possibilité, couplée à l'achat d'une glacière, permet des économies substantielles, en tous cas les années où les récoltes sont acceptables. En outre, les familles pauvres fabriquent souvent leur propre alcool.

Classe moyenne

Les classes moyennes peuvent généralement jouir d'une alimentation acceptable, tant au niveau qualitatif que quantitatif. Les familles bénéficient habituellement de la présence à plein temps de l'épouse au foyer, qui bénéficie des innovations en matière d'équipements de cuisine. L'alimentation est équilibrée, et l'utilisation de la glacière puis du réfrigérateur permet le stockage des produits. La cuisine, qui occupait jusqu'alors une place centrale dans la vie familiale, tend à se standardiser. De plus en plus, la ménagère américaine fait appel à des produits tout prêts. Seuls les repas de fête ou du dimanche reçoivent une attention particulière, mais même en ces occasions, les tables américaines voient finalement des plats identiques défiler.

Pour les célibataires, l'utilisation de produits tout prêts, demandant un temps de préparation minime, devient la norme. Par ailleurs, les repas pris dans les sandwicheries et fast-foods sont fréquents, en particulier en centre-ville.

En milieu rural, les familles de la classe moyenne restent plus attachées que les populations urbaines à une cuisine riche et nourrissante, basée sur les féculents et les légumes de saison. Le concept de régime est ignoré, voire méprisé, et les tables sont bien remplies. Dans les endroits les plus reculés, certains fabriquent encore leur alcool, ou l'achètent à un fabricant clandestin local.

La classe moyenne (tout comme la classe populaire, d'ailleurs) prend habituellement trois repas par jour. Il s'agit invariablement du petit déjeuner, du déjeuner et du dîner. Les horaires de repas varient en fonction des activités et des endroits.

Le déjeuner est pris tard en ville (souvent vers 14 h), contre l'heure du midi en milieu rural. Le dîner est consommé lui aussi plus tardivement en ville, en particulier depuis l'installation de l'électricité.

Aisé

Les Américains aisés bénéficient d'une alimentation de qualité, basée sur une nourriture saine et variée, directement héritée de la cuisine française si populaire avant 1920. Comme dans la classe moyenne, la femme de la maison se charge de la cuisine, en bénéficiant des dernières innovations en termes de matériel et de produits. Plus que dans les classes inférieures, la cuisine reste un élément important de la vie quotidienne, et les concepts de nutrition et de santé sont déjà bien installés dans les foyers. Les cuisines elles-mêmes sont larges et bien équipées, et le temps dévolu à la préparation des repas (en particulier du dîner, qui réunit la famille) est conséquent. Des livres de recettes



épais acquièrent une popularité auprès des ménagères aisées qui, en outre, proposent régulièrement des repas mondains durant lesquels elles accueillent des membres de leur paroisse.
Les célibataires aisés ne se préoccupent que peu de la cuisine, sinon suivant des critères d'équilibre. Les jeunes hommes d'affaires, les membres d'une profession libérale, ainsi que les flappers dynamiques et indépendantes, prennent grand soin de leur équilibre alimentaire, tout en utilisant massivement les aliments en conserve. Ils fréquentent également les cafés de qualité, où une cuisine élaborée et diététique leur est proposée.
Les Américains aisés vivant en milieu rural restent attachés à leurs traditions culinaires et mangent en général plus que leurs équivalents urbains. Les plats, suivant ces traditions culinaires locales, utilisent régulièrement, au contraire des villes, des produits issus de la chasse (gibier d'eau ou gros gibier). Les conserves ne sont pas utilisées outre mesure, les aliments étant achetés auprès des fermes ou commerçants locaux. Les familles aisées ont encore recours, plus qu'en milieu urbain, aux services d'une cuisinière.

Riche

Traditionnellement, les riches Américains bénéficient de cinq repas par jour. Ce schéma est parfois allégé, en particulier pour les hommes quand leurs activités professionnelles les réclament. Leur famille ne déroge pas à la règle et prend les repas à des heures fixes. Dans les vieilles familles aristocratiques et les cercles respectables, on ne saurait contrevenir aux horaires établis et aux traditions.
Les repas comprennent le petit déjeuner, le déjeuner, le thé, le dîner et le souper, pris alors que la nuit est bien avancée. Ils sont bien entendu confectionnés par du personnel de maison, celui-ci étant stylé et issu des meilleures écoles de cuisine française pour les familles traditionnelles, et de l'immigration pour les nouveaux riches.
Le thé offre l'occasion d'accueillir d'autres membres de la communauté.
La cuisine, riche, fait appel à des produits de grande qualité, importés si besoin d'Europe. L'alcool, élément récurrent de la cuisine française, est largement utilisé, au mépris de la Prohibition. Les menus sont élaborés et copieux. Quant aux menus de fête et ceux confectionnés pour les réceptions mondaines, ils sont somptueux, tant par la qualité culinaire que par le soin apporté à la présentation. Les plats sont alors servis dans un service d'argenterie de prix, par des serveurs engagés pour l'occasion. Les verres en cristal accueillent les meilleurs vins français.

Les nouveaux riches adoptent quant à eux plus facilement les rythmes de la classe moyenne, avec parfois des variations horaires assez importantes. La liberté qu'implique la richesse leur permet ainsi de manger à n'importe quelle heure du jour ou de la nuit.

Chez les nouveaux riches, l'extravagance est souvent de mise lors des repas. Les dîners sont un enchaînement de plats confectionnés par des adeptes de la nouvelle cuisine, bien souvent établis sur la base de critères diététiques, mis à bas par une consommation massive de spiritueux. Les réceptions prennent la forme de gigantesques cocktail-parties, où des plateaux de toasts extravagants circulent entre les convives. L'alcool, omniprésent, consiste davantage en des alcools forts et des cocktails qu'en des grands crus.

Les questions à se poser pour créer votre investigateur

Quel est le régime alimentaire habituel de votre investigateur ? Quels sont ses mets favoris ? Fait-il attention à ce qu'il mange ? Privilégie-t-il la cuisine traditionnelle ou les plats tout prêts ? Consacre-t-il une partie substantielle de ses revenus à son alimentation ?



Quelques exemples

Exemple de prix des produits alimentaires

Rappel : 1 livre (lb) = 0,453 kg

Ananas	40 ¢
Bacon (1 lb)	47 ¢
Beurre (1 lb)	56 ¢
Café (1 lb)	45 ¢
Chou (1 lb)	2 ¢
Citron (6)	15 ¢
Côte de bœuf (1 lb)	39 ¢
Farine (5 lb)	31 ¢
Fromage (1 lb)	38 ¢
Haricots blancs (1 lb)	10 ¢
Lait (2 litres)	28 ¢
Laitues (3)	25 ¢
Lard (5 lb)	1,20 $
Macaroni (3 lb)	25 ¢
Morue (1 lb)	29 ¢
Œufs (douzaine)	59 ¢
Oranges (6)	30 ¢
Pain (1 lb)	10 ¢
Pastèque (la pièce)	2 ¢
Pêches (1 lb)	17 ¢
Pommes de terre (10 lb)	36 ¢
Poulet (1 lb)	40 ¢
Sardines à l'huile (1 boîte)	15 ¢
Steak de bœuf (1 lb)	51 ¢
Sucre (5 lb)	35 ¢
Truite (1 lb)	22 ¢

Exemple de repas de saison

Printemps

Soufflé au fromage
Petits oignons sur canapé
Olives et radis
Côtes de porc
Pommes de terre sauce piquante
Roulé à la confiture
Langue de bœuf
Gâteau de pommes de terre
Pudding à la banane

Eté

Viande froide
Salade de pommes de terre
Pêches à la crème
Café glacé
Poulet frit
Petits pois
Glace à la fraise
Biscuits à la vanille
Tomates grillées

Automne

Oignons frits aux cacahuètes
Epinards
Tarte au citron
Carottes
Tarte à la tomate
Soupe de légumes
Laitue
Choux de Bruxelles
Pain d'épice

Hiver

Huîtres
Chou
Haricots rouges et sauce tomate
Bacon grillé
Rutabaga en purée
Laitue sauce acidulée
Cookies au chocolat
Bœuf rôti
Pudding

Exemples de menus équilibrés pour une journée

Petit déjeuner

Fruit (orange, raisin ou poire)
Céréales (avoine ou riz au lait)
Pain et beurre
Œufs brouillés
Bacon frit
Café ou lait

Déjeuner

Salade composée (basée sur des pommes de terre ou du céleri)
Pain et beurre
Pain d'épice et fruits secs
Thé

Dîner

Bouillon de légumes
Pain de viande
Tomates à la vapeur
Pommes de terre sautées
Pain et beurre
Laitue
Salade de fruits
Café noir

Menu élaboré (pour les restaurants, ou les plus aisés...)

Céleri, olives et amandes

Suprême de fruits frais
Cocktail d'avocat et de fruits de mer

Velouté de tomates et ses croutons
Soufflé

Filet de sole au vin blanc
Raviolis alla Genovese

Petits oiseaux rôtis aux châtaignes
Sauce aux airelles
Patates douces et courgettes à la florentine
Pointes d'asperges sauce mille saveurs

Pudding anglais à la prune
Tarte à la citrouille
Parfait au chocolat

Petits fours
Café

Malgré la Prohibition, ce menu ne saurait être servi sans vin.



Des routes parfois difficiles

Voyager

Les gens peuvent choisir n'importe quelle couleur pour la Ford T, du moment que c'est noir.
Henry Ford

L'automobile au quotidien

Au début des années 20, l'automobile a déjà fait son apparition – remarquée – depuis plus d'un quart de siècle. Pourtant, c'est bien durant la décennie de 1920 à 1930 qu'elle s'installe comme un élément essentiel de la vie quotidienne des Américains, influençant grandement l'économie et la société de l'époque.
La production de masse et les constantes innovations techniques permettent ce qui, jusqu'alors, était resté du domaine de l'utopie : donner accès à l'automobile à la majorité du peuple.
La décennie voit cette tendance se renforcer : en 1920, une famille sur trois possède une voiture. En 1929, la proportion est passée à quatre familles sur cinq.
La possibilité d'acquérir un véhicule à crédit – chose impossible avant les années 1910 – n'est pas étrangère à cette démocratisation. En 1926, les trois quarts des véhicules sont achetés grâce à ce mode de financement. Mais le paiement échelonné modifie également la perception qu'a la population des années 20. En effet, tandis qu'Henry Ford avait basé sa popularité sur la solidité et le prix accessible de la célèbre Model T, quitte à en sacrifier l'aspect esthétique, le crédit permet d'accéder à des modèles plus perfectionnés et plus séduisants. Les gammes automobiles se développent, le nombre de modèles augmente, et la voiture devient l'un des principaux signes extérieurs de réussite sociale.
Avec cette démocratisation naît également un nouveau marché : celui du véhicule d'occasion. En 1929, quarante-quatre entreprises manufacturent des voitures, mais 80 % des ventes sont effectuées aux trois géants : Ford, Chrysler et General Motors.

Le développement de l'automobile change considérablement les habitudes professionnelles et la vie quotidienne de la population. La mobilité accrue réduit l'isolement de certaines populations rurales, et leur donne accès à de meilleurs soins et services. Les contacts entre les petites bourgades rurales et les grandes villes se font plus réguliers, et accélèrent l'exode des populations vers de plus larges zones urbaines.
Le commerce en tire également un grand profit, et pas seulement le commerce légal. Les trafiquants d'alcool, mieux que quiconque, savent mettre à profit les avancées technologiques en matière de transports pour faire fructifier leurs activités illégales.

Automobiles par niveau de vie

Indigent

Les populations indigentes ne possèdent pas d'automobile, sauf dans des cas très particuliers, comme celui des fermiers expropriés qui massent leurs familles dans de vieilles voitures branlantes.

Pauvre

Chez les populations pauvres, l'automobile est rare, mais grâce notamment au développement du marché de l'occasion, certains




peuvent s'en procurer une. Les premières Ford T, en particulier, se trouvent à des tarifs attractifs.

Gamme de prix : 200 – 700 $

Chevrolet Capitol 1927	695 $
Chevrolet Series K 1925	525 $
Ford Model A 1927	450 $
Ford Model T 1908	280 $

Classe moyenne

La classe moyenne constitue la nouvelle clientèle de choix des constructeurs automobiles. Un marché en plein essor se met en place, grâce notamment au crédit et à des coûts de production maîtrisés. Le critère de choix pour la classe moyenne reste prioritairement la fiabilité des modèles.

Gamme de prix : 700 – 1 200 $

Buick Marquette	965 $
Chrysler Model 65	1 075 $
Dodge Deluxe Sedan	1 100 $
Oldsmobile 30-DD48 1926	1 115 $
Pontiac 6-27 1926	825 $
Pontiac 6-28 Sedan	745 $
Studebaker Dictator 1927	1 165 $

Aisé

La classe supérieure est devenue, depuis l'avènement de l'automobile, une consommatrice régulière, tant d'un point de vue du nombre que de la qualité des voitures. Les membres de cette frange de la population considèrent le plus souvent l'automobile comme un moyen de signaler leur réussite aux classes inférieures. Même si la fiabilité est recherchée, elle ne saurait aller sans une apparence élégante.

Gamme de prix : 1 200 – 2 500 $

BMW Dixi (Allemagne) 1928	1 225 $
Buick Series 116 (modèle 27) 1929	1 320 $
Chrysler 75 Roadster	1 600 $
Hudson « The Coach »	1 800 $
Hudson Model L 1929	1 850 $
Hudson Model R 1929	1 350 $
Oldsmobile 43-AT 1923	1 345 $
Packard Standard Eight 1929	2 285 $
Studebaker Standard Six Sedan 1925	1 595 $

Une Chrysler 75 Roadster



Une limousine Pierce Arrow de 1921



Riche

Les familles riches traditionnelles aiment à se déplacer dans des voitures luxueuses et confortables. Les grandes berlines de luxe, conduites par un chauffeur, dotées de tout le confort, emportent l'adhésion.

Chez les héritiers ou les nouveaux riches, la voiture est la vitrine de leur réussite financière et sociale. Les voitures de luxe, dispendieuses, adoptent un design moderne, plus féminin. Le côté « glamour » des véhicules devient le principal argument de vente, avant même la fiabilité ou les performances.

Gamme de prix : 2 500 – 6 000 $

Cadillac 90 Degree	3 000 $
Lancia Lambda 1923	4 050 $
Pierce Arrow 1921	6 000 $

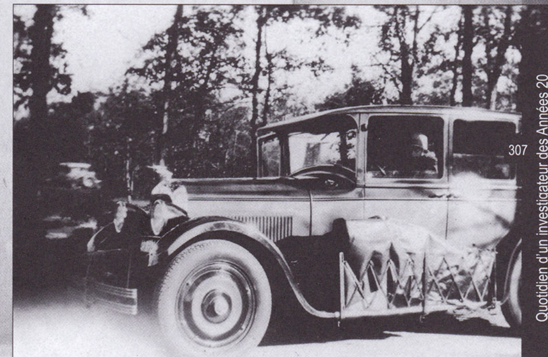
Une Duesenberg J de 1929



Gamme de prix : supérieur à 6 000 $

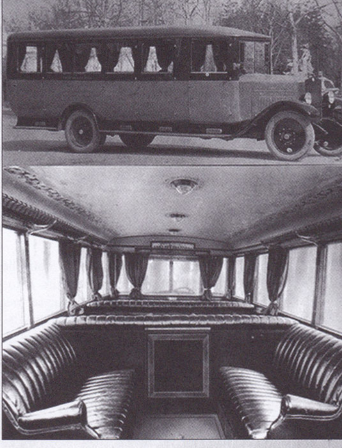
Cadillac Series 452 1930	6 950 $
Duesenberg J 1929	20 000 $
Mercedes Benz SS (Allemagne) 1928	7 750 $
Rolls-Royce Phantom I (Angleterre) 1925	10 800 $

Une Studebaker Dictator de 1927



Circuler en ville

Se déplacer dans les grandes villes américaines ne pose que peu de problèmes dans les années 20. Les transports publics sont habituellement bien organisés et proposent une fréquence de passage satisfaisante.



Bus et trolleys

Les trolleys électriques, alimentés par des lignes aériennes ou de rails, existent depuis la fin du XIXème siècle et s'installent, dès 1902, dans toutes les grandes villes. Le système du « rail léger », comme il est couramment appelé, est menacé par les autobus à moteur à essence, plus faciles d'emploi et plus efficaces. De grandes villes comme Boston, Chicago, New York et Philadelphie maintiennent toutefois de vastes réseaux de trolleys. La plupart des bus ne possèdent qu'un étage, mais certaines grandes métropoles utilisent des bus à impériale.

Dans les années 20, le ticket de bus ou de trolley coûte environ 10 ¢ pour suivre une ligne. Des changements reviennent habituellement à 1 ou 2 ¢ supplémentaires.
Les horaires de fonctionnement dépendent en général des besoins des clients. Dans les petites villes, ces transports s'arrêtent fréquemment en début de soirée, tandis que dans les villes plus importantes, ils continuent tard dans la nuit.

Taxis

Les taxis existent dans toutes les villes américaines. Dans les petites villes, leur nombre est habituellement réduit à un ou deux, tandis que les grandes villes en comptent des centaines, réunies au sein de grosses entreprises. Les compagnies se livrent une lutte féroce, qui dégénère parfois en conflit. Les stations sont installées dans des lieux de fort passage, comme les hôtels, les gares et les bâtiments officiels. Un appel à un taxi voit celui-ci arriver dans les trente minutes. Des téléphones spécialement dédiés sont installés dans les stations de bus et de taxi, ainsi que dans d'autres endroits publics.

Le tarif des courses est fixé par les villes où les taxis opèrent. Des compteurs mécaniques calculent automatiquement le prix de la course. Un tarif normal implique une base de 15 ¢, à laquelle se rajoutent 3 ¢ par

kilomètre parcouru. Si vous êtes bloqué dans un embouteillage, le compteur continue à tourner.

Bicyclette

La bicyclette est un moyen de déplacement populaire, en particulier en raison de son faible coût d'achat. Les vélos bas de gamme existent à des prix avoisinant les 20 $, et même les modèles de course haut de gamme atteignent à peine 100 $. La bicyclette permet de transporter jusqu'à dix fois son propre poids et bénéficie depuis longtemps d'une technologie assez évoluée : pneumatiques, changement de vitesse par pignons multiples et plateaux à roues dentées. Les bicyclettes européennes proposent généralement des freins à étriers, actionnés par une poignée située sur le guidon, tandis que celles américaines utilisent un freinage par rétropédalage. Les modèles les plus courants sont dotés de pneus larges et d'un cadre lourd et solide permettant de circuler sans encombre sur les routes cahoteuses du pays. Le tandem reste également populaire pour des promenades d'agrément.

Les modèles à moteur constituent une option à la mode. Dotés d'un moteur à essence fixé à l'avant qui entraîne la roue grâce à une courroie, ils peuvent atteindre 30 km/h sur le plat. Il convient de pédaler pour démarrer l'engin et de l'aider dans les côtes.

Dans les années 20, la bicyclette doit être enregistrée, motorisée ou pas, dans la majorité des villes. Aucun permis n'est en revanche exigé.

Motocyclettes

Les motocyclettes représentent une option excitante pour les jeunes et les téméraires. Moins fiables que les automobiles, elles demandent de surcroît plus d'entretien et ne sont pas adaptées au mauvais temps. Néanmoins, elles sont abordables, rapides, maniables et pas nécessairement tenues de rester sur les routes. Les vitesses de pointe des plus gros modèles sont comparables ou supérieures à celles de la plupart des voitures. Les accélérations départ arrêté des plus petits modèles sont inaccessibles aux automobiles. Dans de bonnes conditions, elles prennent les virages plus vite que ces dernières, bien que cet avantage disparaisse sous la pluie, sur la neige, la glace et la boue. De même, le freinage à petite et moyenne vitesse est souvent meilleur du fait du poids réduit. Cependant, pour les vitesses élevées, le frein arrière, généralement unique, surchauffe rapidement et devient complètement inefficace. A l'avant, les différents concepts de suspension offrent une efficacité variée ; à l'arrière, il n'y a aucune suspension sur les modèles américains, d'où un confort à vous déboîter les os. Le record du monde de vitesse à motocyclette est de 195 km/h en 1927, 177 km/h avec un sidecar.

Il faut attendre la guerre pour que la conception des motocyclettes fasse l'objet d'un véritable intérêt. Traditionnellement utilisée par l'armée et la poste, la moto devient la monture classique du policier des grandes villes américaines et des voies rapides. Les puissants gros cubes Indians et Harley-Davidson sont choisis par les services de police dans tout le pays et à travers le monde.

Les motocyclettes demandent beaucoup plus d'entretien que les automobiles ; cela va jusqu'à des réglages en marche du mélange ou de la carburation. Les systèmes de lubrification à huile perdue ou l'allumage réglable font qu'une personne s'en servant comme moyen de transport régulier doit disposer de compétences mécaniques si elle ne veut pas être régulièrement arrêtée par une chaîne qui saute, un allumage en grève et autres problèmes courants. Il est à noter que si la plupart des moyennes et grosses cylindrées sont équipées de quatre temps,



Performances des motocyclettes

Voici des chiffres typiques pour les modèles américains. Les petits modèles sont des monocylindres de 21 pouces cubes (350 cm^3). Ils développent environ 10-12 chevaux, atteignent des vitesses de pointe de près de 90 km/h et consomment 2,5-3 litres aux 100 km. Les motocyclettes moyennes sont des 37-45 pouces cubes (600-750 cm^3), pour 16 chevaux, 115 km/h en pointe et consomment 3-4 litres aux 100 km. Les gros modèles de 1000-1200 cm^3 pèsent facilement 250 kg, atteignent les 160 km/h et plus, et consomment de 4 à 6 litres aux 100 km.

Passeport et visa

Le passeport n'est pas un document obligatoire dans les années 20. Largement utilisé, toutefois, durant la Grande Guerre, il se popularise au cours de cette décennie.
Bien que facultatif aux États-Unis dans les années 20, de nombreux Américains en font la demande.
En 1924, la loi Johnson-Reed impose aux immigrants de justifier de leur nationalité, ceci en vertu d'un principe de quotas mis en place pour limiter une certaine immigration, en particulier japonaise. Les candidats à l'entrée aux États-Unis doivent donc se munir d'un passeport ou d'un visa, le tout étant contrôlé par la police des frontières, également créée en 1924.
Dans les années 20, le passeport américain se présente sous la forme d'un livret à couverture rigide de couleur rouge, comprenant trente-deux pages.
Le passeport a, durant la guerre, revêtu un caractère obligatoire en Europe, et certains pays ont pérennisé cet impératif. Il est donc conseillé de s'en munir si l'on souhaite voyager à cette époque.

les modèles plus petits sont des deux temps et demandent des soins particuliers, entre autres l'ajout d'huile à l'essence ; tout oubli peut être sanctionné par la casse du moteur.

Les passagers

La plupart des motocyclettes offrent assez de place pour installer un passager sur une seconde selle, derrière celle du conducteur. Il existe des side-cars démontables ou fixes assez grands pour porter un à deux passagers ou plus de cent kilos d'équipement ; en Amérique, ils peuvent être achetés entre 24,95 $ et 66,95 $. L'armée a fait des essais de side-cars équipés d'un projecteur et d'une mitrailleuse qui peuvent être manipulés par le passager. Le poids supplémentaire du side-car et de son passager joue très défavorablement sur les accélérations et les freinages. La maniabilité en est aussi terriblement diminuée. Désormais incapable de pencher dans les virages, la motocyclette doit ralentir pour tourner, un peu comme une automobile.

Permis

Les motocyclettes doivent être enregistrées et se voient délivrer une plaque qui atteste de leur immatriculation. Un permis de conduire valide est obligatoire pour utiliser une motocyclette sur la voie publique.

Circuler hors des villes

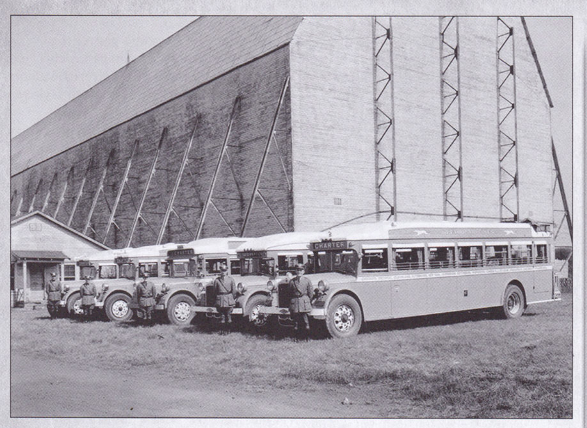
Lorsque l'on désire voyager hors des villes, quelle qu'en soit la raison, de nombreuses possibilités sont offertes. Un vaste réseau ferroviaire quadrille le pays, auquel commencent à s'ajouter des lignes d'autobus longue distance en développement rapide. Le succès de l'automobile privée est à l'origine de la construction d'un ensemble de voies rapides. Aux États-Unis, elles sont financées au niveau fédéral et parcourent le pays en tous sens.



Trams et interurbains

Aux États-Unis, le système de tramway connaît de belles heures, comme celui de l'interurbain – à mi-chemin entre le tram et le train – qui, toutefois, face à la concurrence des lignes d'autobus, devient presque obsolète à la fin de la décennie. Extension du réseau des grandes villes, ces rames électriques du « rail léger » sont très fréquentes dans l'est du pays. Reliant les plus grandes cités à des terminaux centraux, elles permettent aux passagers de se rendre de l'une à l'autre tout le long de la côte est, et aussi loin à l'intérieur des terres que Cleveland ou Detroit. L'interurbain fonctionne généralement vingt-quatre heures sur vingt-quatre, sept jours par semaine.
Mode de transport silencieux et sans à-coups, ses voies traversent des paysages magnifiques le long de la côte et des Grands Lacs. Avec de bons changements, un voyageur peut parcourir jusqu'à 400 km par jour. Les tarifs varient, mais le coût moyen s'établit aux environs de 4 ¢ au kilomètre.





Vitesses et tarifs

Aux États-Unis, les lignes courtes entre les centres de population proposent des moyennes de 30-40 km/h pour 2 ou 3 ¢ du kilomètre. Les trajets longue distance se font au rythme de 400 à 500 km par jour, pour environ 2,5 ¢ du kilomètre. Les lignes longue distance qui s'en tiennent aux voies rapides peuvent parcourir jusqu'à 1 200 à 1 300 km par jour, pour un prix d'environ 4 ¢ du kilomètre.

Les lignes d'autobus

Aux États-Unis, le réseau des voies rapides se développe vite et permet aux lignes de bus longue distance de concurrencer le rail. En 1926, ces lignes relient toutes les plus grandes villes et, en 1928, les conducteurs se relaient toutes les six à huit heures sur le trajet New York-San Francisco. La même année ouvrent des liaisons telles que Vancouver-Los Angeles ou San Francisco-Salt Lake City. Greyhound se présente déjà comme un tout-puissant de ce secteur d'activité.

Au début des années 20, les passagers sont entassés et secoués ; le confort est décidément très inférieur au rail. Mais à la fin de la décennie, les compagnies de bus se sont équipées de voitures plus grandes et confortables, avec fenêtres à rideaux, sièges inclinables et toilettes embarquées. Le bus panoramique, conçu en Californie, surélève la section passagers, pour offrir une vue sans obstacle sur le paysage, et agrandit considérablement la soute à bagages au-dessous.

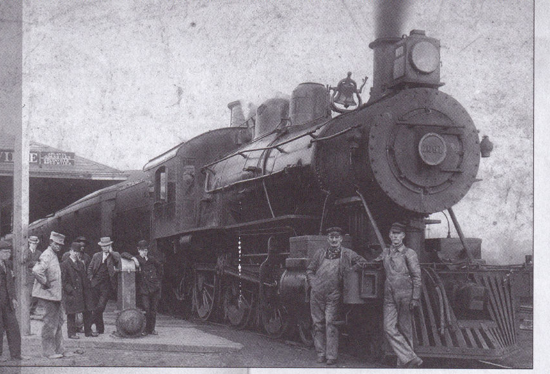
Plus lent que le train ou l'interurbain, le bus propose des tarifs notablement moins élevés et un service qui s'étend là où le rail ne va pas. Les villes les plus petites ont bien souvent leur gare routière, ou au moins un arrêt officiel devant un restaurant ou un hôtel du centre-ville. Malgré les progrès réalisés, le transport par car reste moins fiable que le rail et plus fréquemment sujet aux pannes, aux accidents et aux conditions météorologiques défavorables.

Le train

Si bus, camions et voitures ne peuvent pas encore concurrencer le train sur le plan de la vitesse et du confort, ils s'avèrent en revanche bien moins onéreux. Contrairement à ce qui se fait en Europe, il n'existe pas de troisième classe, et l'on peut considérer que c'est le transport par véhicule automobile, abordable mais lent, qui va lui correspondre, le train étant réservé à des passagers disposant d'un certain revenu.

Il constitue toujours le moyen de transport le plus rapide, le plus sûr et le plus fiable. Cependant, face à la concurrence, le chemin de fer américain connaît des difficultés : à partir de 1926, ses revenus commencent à baisser sensiblement, particulièrement en ce qui concerne les passagers ; pour tenter d'y remédier, il améliore la qualité du service et de l'équipement. Avec presque 400 000 km de rails, les compagnies ferroviaires américaines exploitent quasiment la moitié du kilométrage total de rails dans le monde. La locomotive à vapeur est reine et semble devoir le rester. Quelques motrices électriques sont utilisées et divers petits modèles mixtes à moteur électrique et à explosion sont en service sur le réseau, mais des essais avec des machines diesel et compresseurs ou diesel-électrique se sont montrés décevants.





Les trains de voyageurs

Aux États-Unis, les voitures Pullman sont les plus populaires et accueillent près du quart des passagers. Avec leurs installations escamotables, les Pullman offrent une vaste gamme combinant couchettes et compartiments. Le dernier modèle, la « voiture de nuit », compte quatorze chambres individuelles, comprenant toutes un lit rabattable et des toilettes privées. La compagnie Pullman possède aussi vingt et une voitures spéciales, les « voitures d'affaires », qui peuvent être louées par des entreprises ou des particuliers. Elles offrent des lits, des équipements pour les repas, des bureaux et d'autres commodités à la demande.

En plus des voitures Pullman, un train de passagers longue distance propose des voitures panoramiques à compartiments avec une plate-forme arrière équipée de sièges, des voitures Club avec des tables à jouer, de quoi lire et du personnel, ainsi que des voitures Restaurant, Buffet, Café.

Tarifs

Le coût du transport ferroviaire est variable. Les trains de banlieue se contentent d'offrir, pour des trajets de moins de deux heures, des sièges raisonnablement confortables et l'accès à un snack-bar. Les lignes s'étendent entre et aux alentours des grands centres urbains et coûtent 2,5 ¢ du kilomètre pour des vitesses moyennes de 30 à 40 km/h du fait des fréquents arrêts.

Les trajets plus longs, les lignes régulières de moins de quinze heures, comprennent généralement voitures Restaurant et Club. Le coût passe à 3 ¢ du kilomètre pour la classe touriste, et moitié plus cher pour la première classe et ses compartiments privés plus confortables. Les arrêts fréquents pour le courrier et le fret ramènent la vitesse moyenne à 40 à 50 km/h.

Les trains de nuit et les trajets plus longs demandent des voitures Pullman et un personnel adéquat (porteurs, chasseurs, chef de voiture, etc.) ce qui augmente les prix. Les arrêts sont rares et un « Spécial » va parcourir de 1 400 à 1 800 kilomètres par jour, soit New York-San Francisco en seulement trois journées. Les tarifs dépendent du confort désiré : 4 ¢/km pour une place en Pullman, 5 pour un petit compartiment privé pour deux, et 6 ou plus pour une cabine de première classe avec toilettes privées, chasseur et autres luxes. Pullman loue ses voitures privées pour 1,50 $ du kilomètre, avec une facture maximum de 75 $ la journée. Le personnel n'est pas compris.

Quelques très riches individus possèdent leur propre wagon privé. La voiture Pullman standard de soixante-dix pieds, un peu plus de vingt et un mètres, peut être achetée pour 27 000 à 33 000 $. Les équipements et mobiliers personnalisés viennent, bien sûr, s'ajouter à ce prix. L'accrochage au train coûte 1 $ du kilomètre.

Marchandises

On peut aussi vouloir transporter du matériel. Le transport de fret coûte environ 15 ¢ pour cent kilogrammes et cent kilomètres. Un motocycle se facture 35 ¢ pour cent kilomètres, une automobile de 2,5 à 5 $ et un cercueil plein 45 ¢, toujours pour cent kilomètres. Le fret voyage à la vitesse moyenne de 300 à 400 km par jour. Un service express existe, rapide mais cher. Les tarifs sont doublés, mais la vitesse de transport monte jusqu'à 1 600 kilomètres par jour (manutention non comprise). Les voyageurs qui emportent des bagages personnels dépassant la limite autorisée peuvent se voir demander une surtaxe calculée sur le tarif marchandise express.

L'avion

Mis en place par la poste des États-Unis, le réseau aérien américain est vendu par la suite à des entreprises privées. A la fin des années 20, quelque 25 000 kilomètres de routes aériennes signalées quadrillent



Vitesses des trains



Trajet	Durée
San Francisco/Oakland-Omaha-Chicago	70 heures
Nouvelle-Orléans/Los Angeles	60 heures
San Francisco/Nouvelle-Orléans	73 heures

Pour une longue distance, la vitesse moyenne d'un train est de 35 miles à l'heure pour une période de vingt-quatre heures, soit 840 miles par jour (1350 Km). Voici quelques durées de voyage représentatives pour des lignes à horaires réguliers.

le pays. Ce réseau s'articule autour de soixante-six grands aérodromes, à environ quatre cents kilomètres les uns des autres, et de petits aérodromes de secours, qui s'espacent tous les 25 à 50 kilomètres. Il est utilisé à la fois par les compagnies aériennes et par les particuliers.

Le coût des voyages aériens n'est pas réellement prohibitif : aux environs de 6 ¢ du kilomètre, pour une vitesse moyenne de 160 km/h, ravitaillement compris. En 1929, la « Ligne Lindbergh » propose le premier ticket permettant de traverser les États-Unis d'une côte à l'autre. La partie aérienne du voyage s'arrête toutefois à la tombée de la nuit, et celui-ci se poursuit en bus et train de nuit. Au matin, les passagers retrouvent un avion. La traversée coûte 335 $. Les avions-taxis existent aussi. Des pilotes privés, propriétaires de leur appareil, se proposent pour des courses en dehors des vols commerciaux existants. Le coût tourne autour des 15 ¢ du kilomètre pour un avion de taille moyenne, capable d'emmener trois passagers en plus du pilote.

Le confort avec des hôtesses, des toilettes, des ceintures et des repas à bord n'arrivera pas avant les années 30, mais le voyageur qui ne craint pas le bruit, le froid et un certain danger, en particulier celui lié au manque d'oxygène, trouve dans les petites compagnies aériennes un moyen de transport rapide.

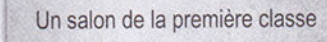
Le bateau

Même si la navigation n'est pas le mode de transport le plus courant, les États-Unis comptent plusieurs milliers de kilomètres de côtes sur ses frontières est, sud et ouest. Surveillées par les garde-côtes et délimitées par des bouées et des phares, les eaux américaines peuvent offrir un mode de voyage agréable à défaut d'être rapide. Les Grands Lacs, suffisamment vastes pour intéresser les amateurs, fournissent un point d'accès privilégié aux trafiquants d'alcool. Même à l'intérieur des terres, il est fréquent de trouver une rivière navigable. De grands fleuves, tels le Missouri et le Missisipi, constituent des voies navigables de premier ordre.

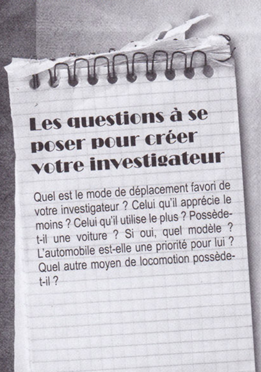
On trouve pour les particuliers des voiliers ou des hors-bords, destinés à des utilisations côtières ou en lac, mais également des embarcations plus imposantes, telles que les rapides vedettes ou les luxueux yachts.

En outre, le ferry reste un moyen encore utilisé dans certaines villes côtières.

Embarquement à bord d'un Farman 60


Un salon de la première classe





Les questions à se poser pour créer votre investigateur

Quel est le mode de déplacement favori de votre investigateur ? Celui qu'il apprécie le moins ? Celui qu'il utilise le plus ? Possède-t-il une voiture ? Si oui, quel modèle ? L'automobile est-elle une priorité pour lui ? Quel autre moyen de locomotion possède-t-il ?

Les voyages transocéaniques recourent en général à de grands paquebots plus ou moins confortables. Certains sont dotés de tout le confort, et accueillent les plus aisés pour des croisières inoubliables, tandis que d'autres proposent à peine mieux que les équipements d'un vieux chalutier.

Le prix des déplacements maritimes est très variable. Voyager dans un cargo à peine aménagé coûte environ 10 $ pour 1 000 miles, tandis que le même trajet sur un paquebot s'élève a minima au double, le tout pour une vitesse sensiblement supérieure (25 nœuds contre 15). Les billets de première classe coûtent le triple du tarif normal. Un voyage de New York à Londres en première classe peut ainsi s'élever à près de 200 $.
Utiliser un petit navire privé le long des côtes est moins onéreux (5 $ pour 100 miles), mais les grandes traversées sont plus que périlleuses.
Emprunter un ferry coûte environ 15 ¢ pour le premier mile, 5 ¢ par mile supplémentaire.

Voyager selon le niveau de vie

Indigent

Les déplacements se font majoritairement à pied, parfois à bicyclette. En zone rurale, le cheval est encore largement utilisé. Parfois, en ville, les indigents empruntent les transports en commun, la plupart du temps sans s'acquitter du montant de la course.
Les hobos, quant à eux, recourent majoritairement au train, dans lequel ils voyagent clandestinement.

Pauvre

Les pauvres circulent le plus souvent à pied ou à bicyclette, même s'ils utilisent également les transports en commun pour rendre visite à des proches ou se rendre sur leur lieu de travail. Certains membres de la classe populaire possèdent une automobile, dont ils se servent pour leur travail, mais également, les jours de liberté, pour rejoindre la campagne ou le bord de mer pour des récréations peu onéreuses. Très rarement, un voyage peut être entrepris pour un mariage, un enterrement, ou un événement marquant dans un autre État. Le bus est alors largement plébiscité.

Classe moyenne

Les membres de la classe moyenne possèdent presque tous une automobile, mais peu s'en servent quotidiennement. Les habitants du centre-ville se rendent sur leur lieu de travail à pied, en bus ou en tramway, tandis que les banlieusards empruntent les bus ou les trains. La voiture est utilisée en soirée ou le week-end, pour se rendre au cinéma ou à la campagne. Certains privilégient la moto, en particulier les célibataires. Episodiquement, des visites à la famille ou aux amis peuvent impliquer un voyage en voiture inter-états, même si les longs périples sont davantage réalisés en train.

Aisé

Les personnes aisées n'empruntent que peu les transports en commun, ne manquant pas une occasion de sortir du garage leur voiture élégante et confortable. Pour les voyages impliquant un déplacement inter-états, le train ou l'avion puis le taxi sont les plus utilisés, même si certains privilégient une fois encore leur voiture. Cette dernière est également mise à contribution durant les vacances. La moto est populaire chez les plus aventureux. Enfin, de façon irrégulière, les familles aisées peuvent s'offrir un grand voyage en Europe, empruntant alors de grands et majestueux paquebots.

Riche

Les riches utilisent pour leurs déplacements quotidiens une voiture luxueuse habituellement conduite par un chauffeur. Certains, toutefois, préfèrent la conduire eux-mêmes (en particulier les nouveaux riches) et choisissent alors des modèles plus sportifs. Le train, dont certains privilégiés possèdent un wagon privé, ou l'avion permettent des voyages longs dans des situations de confort optimales. Les plus puissants possèdent leur avion privé et leur pilote attitré, voire leur propre aérodrome. De même, il n'est pas rare qu'un bateau de plaisance soit entretenu dans un port à la mode, cela n'empêchant pas de nombreuses croisières sur les navires les plus conformables du monde, qui amènent leurs passagers en villégiature sur les côtes françaises ou italiennes.
Dans les grandes propriétés, en particulier celles du sud-est du pays, la calèche est encore utilisée pour des promenades d'agrément, tout comme le cheval, qui est passé au rang de divertissement.

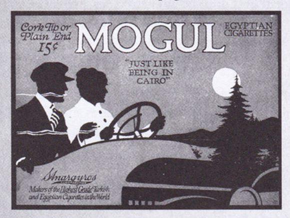
Une leçon de conduite à madame



Prendre soin de soi

L'hygiène personnelle

Depuis la guerre civile, les Américains ont un sens aigu de l'hygiène. Une croyance s'est installée selon laquelle les maladies sont amenées par la poussière, les eaux usées et les aliments avariés.
La présence dans les maisons d'un espace dédié à la toilette donne une impulsion à l'hygiène corporelle.
Les enfants se lavent les mains régulièrement et brossent leurs dents deux fois par jour. La mauvaise odeur corporelle et la mauvaise haleine sont les cibles de campagnes publicitaires. Le dentifrice, fréquent, permet à de grandes marques d'émerger (Colgate et Pepsodent par exemple).
L'hygiène de la maison devient un enjeu, soutenue par des innovations technologiques, en particulier l'aspirateur et la machine à laver. La propreté est élevée en vertu. Les femmes (essentiellement) travaillent en moyenne plus de cinquante heures par semaine pour effectuer les travaux ménagers.
En milieu rural, le manque de ces appareils rend l'hygiène plus douteuse. Laver le linge est une tâche chronophage et exténuante, et un fossé se creuse en matière de propreté entre les villes et la campagne.



L'habillement

L'après-guerre se révèle une époque de changements dans un grand nombre de domaines, et la mode vestimentaire n'échappe pas à la règle. Au cœur de l'âge du jazz, les vêtements sont le miroir de la transformation qui se produit à une vitesse folle. Mais les évolutions vestimentaires répondent à une certaine standardisation, en particulier au sein d'une classe moyenne toujours plus nombreuse.

Même si les années 20 voient surgir de nombreuses modes, du manteau de raton au pantalon patte d'éléphant en passant par la robe flapper, la majorité des Américains s'habille avec conservatisme. Les conventions vestimentaires, bien que considérablement assouplies, continuent d'exister. Les deux sexes portent gants et chapeaux quand ils quittent leur maison pour se rendre chez les commerçants ou à l'église. Les mouchoirs sont en tissu, et les chemises amidonnées et repassées. Seuls les laboureurs et les vachers portent des jeans. Les règles qui définissent la tenue correcte sont connues de tous les gens bien élevés, et le pouvoir d'achat en augmentation parmi la classe moyenne couplé au développement du prêt-à-porter rend la distinction entre les classes sociales de plus en plus difficile.





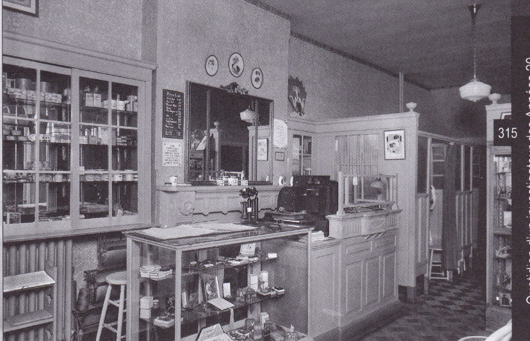
La mode masculine

La fin de la guerre et le retour au pays confronte les hommes aux tenues qu'ils avaient laissées dans leurs penderies : un mélange de costumes victoriens et edwardiens, qui se révèlent bien éloignés de ce que l'époque propose : une ère de modernité, de technologie et de confort.

Le changement le plus marquant dans l'habillement masculin s'opère au début du siècle, quand le costume moderne devient la tenue habituelle de l'employé. Un homme correctement vêtu porte un costume, des chaussures et des chaussettes noires, une chemise blanche, un col haut et une cravate. Les pantalons sont maintenus par des bretelles, et des épingles empêchent les pointes du col de chemise de se redresser. L'utilisation de cannes est encore très répandue, et un vrai gentleman ne saurait se présenter sans chapeau et gants. La tenue de soirée peut être plus informelle. Le smoking se porte alors avec une chemise plus souple, un gilet brodé ou une large ceinture d'étoffe. Il peut également être tout à fait formel, l'habit de soirée étant alors de rigueur.

Au début des années 20, le costume le plus répandu est encore le très serré costume sacque, peu confortable, qui allonge la silhouette en resserrant les épaules. Les pantalons sont raides et étroits. Mais sous l'impulsion d'icônes nationales, comme Douglas Fairbanks ou Rudolph Valentino,

Un magasin de produits d'hygiène en 1928



la mode évolue très rapidement. L'intérêt croissant pour le sport marque une évolution vers des vêtements amples qui favorisent les mouvements. Les costumes tendent à amplifier la silhouette, en utilisant les épaulettes, et les pantalons s'élargissent quelque peu, permettant aux jambes de respirer. Les chemises ont toujours des manchettes et des cols détachables, mais ces derniers se sont assouplis au fil des années. Ils resteront tout de même en vogue pendant toutes les années 20. Cette décennie voit également apparaître des couleurs de vêtements plus claires et des tissus plus légers. Les tenues inspirées des pays chauds se popularisent, et les vestes de toile blanche, les pantalons en flanelle, les panamas et autres canotiers deviennent parfaitement acceptables en bien des occasions.

Le costume à rayures, symbole de pouvoir, se généralise dans les milieux affairistes et chez les patrons du crime.

Styles of Rare Beauty Chosen for YOU!

31L6530 Organdie $2.95

31L6525 Gingham and Organdie $3.29

31L6535 Voile $3.98

31L6520 Silk Canton Crepe Silk Georgette Crepe $13.48

31L6540 All Silk Canton Crepe $15.95

For Descriptions and Other Colors See Opposite Page

Les tenues de soirée, assez étrangement, restent quasiment les mêmes qu'au début du siècle. La veste queue-de-pie s'est popularisée, mais il s'agit quasiment de la seule innovation en la matière. Le noir demeure la seule couleur appropriée à un costume de soirée, et les chemises amidonnées et les cols hauts restent de mise.
Tandis que la cravate devient moins formelle en étant confectionnée dans des tissus moins prestigieux que la soie, le nœud papillon, symbole d'élégance, agrémente le costume de soirée.

Les manteaux sont longs et amples. Le populaire manteau de raton, destiné à l'origine à la conduite automobile et aux gradins des stades, sera plus tard remplacé par le manteau en poil de chameau, moins volumineux. A l'extérieur, toutefois, les manteaux de laine gagnent du terrain sur les pardessus en fourrure.

S'il est une constante partagée par toutes les classes sociales, c'est qu'un homme ne saurait circuler tête nue. Cette tradition reste solidement ancrée dans les années 20. Dans la journée, un feutre ou un melon complètent le costume. Quand il s'agit d'aller assister à un divertissement moins raffiné, la casquette suffit. Le haut-de-forme est généralement réservé à l'habit de soirée.
En été, on voit apparaître les panamas en paille ou les canotiers. En hiver, le chapeau populaire est le fedora, fabriqué en feutre et alliant style et confort.

La généralisation de l'automobile a entraîné l'apparition de casquettes plates spécifiques, en tweed ou en laine, portées avec des gants de cuir.

Un changement vestimentaire notable dans les années 20 concerne les chaussures. Ces dernières, jusqu'alors de couleur unie, évoluent vers des modèles à deux tons, généralement marron et blanc, ou noir et blanc. La chaussure adopte une apparence plus détendue, et les modèles bas percés de petits trous se généralisent.
Comme toujours, pour agrémenter le costume de soirée, la chaussure de cuir noir reste de mise.

Enfin, le sous-vêtement une pièce cède rapidement la place au caleçon et au maillot de corps. Les montres-bracelets se font plus fréquentes que les montres à gousset. Les cheveux sont généralement portés courts, et le port de la moustache ou de la barbe devient désuet.

La mode féminine

La mode féminine vit une véritable révolution.

La Première Guerre mondiale, en obligeant beaucoup de femmes à travailler hors de leur foyer, leur a fait réaliser à quel point les hauts cols, les manches évasées et les corsets étaient une gêne. De plus, les longues chevelures pouvaient se révéler dangereuses en se prenant dans les machines des usines. Après la guerre, la plupart des femmes retrouvent leur foyer, mais les habitudes ont changé.
Le soutien-gorge a remplacé le corset, et la silhouette naturelle est devenue élégante. Les robes ne prennent plus la taille, les jupes ont raccourci et les cheveux peuvent être coupés courts. Le contraste est saisissant avec les femmes des décennies précédentes, épinglées sous de hauts chignons, têtes dressées au-dessus de cols rigides, hanches étranglées, jambes entièrement couvertes et chevilles prises par des bottines. Désormais, le sexe faible vit trop vite pour se laisser ralentir par des obligations vestimentaires.
Les années 20 voient se succéder différentes modes, à travers des évolutions aussi rapides que nombreuses.

Au début de la décennie, le caractère marquant des tenues est l'utilisation de jupes courtes et droites. La silhouette de la première partie des années 20 voit les jupes remonter à une vingtaine de centimètres sous le genou. Malgré l'apparence sobriété des lignes, les tenues féminines se déclinent en une grande variété, y compris dans les catalogues de prêt-à-porter bon marché.
Les robes longues descendent en droite ligne jusqu'à la taille, pour gagner en volume à partir des hanches jusqu'aux chevilles. Le port du tricorne est répandu.
Au milieu de la décennie, les robes de soirée raccourcissent et influencent les tenues de jour. Les genoux se découvrent, la mode moderne de la « flapper » s'installe.
A la fin des années 20, la mode commence à favoriser des silhouettes plus longues, et les lignes de taille refont surface. Les tissus et les coupes épousent le corps. Compromis entre les jupes courtes et celles, plus longues, qui réapparaissent en journée, les robes du soir présentent les deux facettes. De nouveau, l'impulsion vient des tenues de soirée, les vêtements de jour restant basés sur la mode flapper.
Au final, cette mode « flapper » ne dure réellement que trois ans, de 1925 à 1928, tout en restant très présente dans l'inconscient collectif.

La mode favorise une silhouette mince, la taille à peine marquée. Au cours de la décennie, les robes remontent d'abord au-dessus du genou, puis redescendent sur la cheville, pour enfin revenir au genou. En 1930, la mode la fixe à la mi-cuisse. Les robes courtes sont particulièrement prisées des flappers, mais la majeure partie de la société les juge à la limite du scandaleux.



Cependant, les femmes de toutes les classes ont adopté de nouvelles libertés : elles fument et boivent en public, se maquillent, montrent leurs bras nus en soirée et se coupent les cheveux.

Les coupes de cheveux à la garçonne font fureur. Des épingles sont créées pour éviter aux cheveux de retomber dans les yeux et pour réaliser des mèches élaborées sur le front. Pour celles qui gardent les cheveux longs, le chignon s'impose, sur la tête ou à l'arrière de celle-ci. Le maquillage, jusqu'à présent réservé aux prostituées et aux actrices, est désormais en vogue dans toutes les classes sociales.

Parmi les chapeaux à la mode, le chapeau-cloche de feutre, qui couvre de près toute la tête, reste le chapeau le plus emblématique de la décennie. Il éclipse le béret, le grand chapeau et le tricorne. Le sac à main s'agrandit pour accueillir nécessaire de maquillage et cigarettes. Les escarpins remplacent les bottines et s'agrémentent de toutes sortes de cordons, boucles et talons.

Bobbed hair

L'un des éléments les plus marquants de la mode féminine est le phénomène des « bobbed hair » arrivé aux États-Unis après la guerre, qui devient rapidement un sujet de discussion national. L'actrice Louise Brooks incarne le symbole de la flapper et de cette coupe de cheveux.
Pour aller avec cette coiffure, le chapeau cloche s'impose.
Il est confectionné dans de nombreuses matières : lin, soie, coton et laine en différents coloris, allant des couleurs vives et brillantes aux pastels les plus doux. Les premières matières synthétiques, par exemple la rayonne, font leur apparition dans les années 20.

Grands couturiers

Les années 20 consacrent quelques grands noms de la mode, dont certains influencent grandement les évolutions vestimentaires de leur temps.
Coco Chanel acquiert une célébrité jamais démentie. Elle ouvre à Paris des boutiques de vêtements de luxe, avant de jouir d'une popularité internationale grâce à ses parfums. Ses lignes empruntent volontiers à la mode masculine, et proposent des ensembles en deux ou trois parties comme alternative à la robe simple.
Elsa Schiaparelli développe une collection en 1927, et s'impose avec sa ligne « Pour le sport », qui inclut nombre d'articles liés aux activités sportives. Au début des années 30, elle se positionne dans le marché des robes du soir et devient l'une des concurrentes les plus farouches de Chanel.
Jeanne Lanvin commence par confectionner des vêtements originaux pour sa fille. La qualité de ses productions attire l'attention de riches familles qui lui commandent les mêmes vêtements pour leurs enfants, puis pour eux. Sa popularité croît rapidement, comme son succès commercial.
Jean Patou se distingue par ses innovations dans les vêtements de sport, qu'il signe de ses initiales. On lui doit en particulier la jupette de tennis. Sa clientèle est essentiellement constituée d'Américaines fortunées. De ce fait, le crack boursier de 29 entraîne sa chute.

Salvatore Ferragamo, créateur de chaussures italien, travaille très souvent avec les stars d'Hollywood. Sa parfaite connaissance de l'anatomie plantaire lui permet d'élaborer des chaussures au confort inégalable. Il se signale par des inventions marquantes, comme la semelle compensée.

André Perugia, un designer français, se rend célèbre par sa chaussure « sans talon ».

Si, dans la journée, les tenues restent sobres et sombres, en soirée elles scintillent. Les robes s'arrêtent aux genoux et les décolletés se font plongeants. Les nuques sont volontiers échancrées et les bras dénudés. Des traînes accrochées aux hanches et d'autres ornements sont couramment arborés. Souvent, un vêtement qui s'arrête au genou devant descend jusqu'au sol derrière. La soirée appelle les couleurs : rose, rouge, jaune, violet mais également blanc. Au début des années 20, le velours, le crêpe et la dentelle dominent, mais les nouveaux synthétiques, en particulier le velours, s'imposent progressivement. Les robes sont de préférence perlées ou ornées de franges. Les longs colliers de perles sont en vogue, ainsi que les turbans dorés ou argentés.

La lingerie est la plus touchée par la révolution. Le corset est remplacé par le soutien-gorge et la culotte, ou le caraco et le boxer en crêpe de Chine ou en soie. D'abord simples et sobres, les sous-vêtements s'enrichissent vite de dentelles, rubans et broderies. Des combinaisons sont également taillées dans les mêmes matériaux.

Les tenues de sport

L'engouement pour le sport a inspiré de nombreuses innovations vestimentaires. De même que le sous-vêtement cède au maillot et au caleçon, la ceinture de cuir, moins contraignante, gagne sur les bretelles, et les casquettes s'imposent pour le golf et la bicyclette. Chez eux, les hommes apprécient le confort des robes de chambre ou des vestes d'intérieur, grâce auxquelles ils laissent libre court à leur goût pour les tissus de couleur. De même, les peignoirs aux rayures éclatantes et les blazers sont tout à fait acceptables à la plage ou à la piscine. Les chandails à col en V et les chemisettes de coton à col ouvert apparaissent sous les griffes de Danton et Lacoste. Chez les hommes, les shorts deviennent si populaires auprès des jeunes qu'ils restent portés aux abords de la quarantaine.

Chez les femmes, les tricots sans manches sont de rigueur pour le tennis et le golf, les jodhpurs pour l'équitation et les pantalons de ski pour les activités de sports d'hiver. Un ras-de-cou de perles rehausse la plupart des tenues de journée. Les pyjamas rencontrent du succès auprès des dames des classes supérieures. Composés d'une tunique et de pantalons amples, ils sont généralement ornés aux ourlets de galons de couleur contrastés. Les films hollywoodiens accélèrent leur popularité. La plage est le seul endroit où une femme montre plus de peau qu'en soirée. De plus en plus, le maillot une pièce remplace le costume de bain.

L'habillement & l'hygiène par niveau de vie

Indigent

Les indigents s'habillent de vêtements dont les autres ne veulent plus, et qu'ils récupèrent et rafistolent du mieux qu'ils peuvent. Ils bénéficient également de donations effectuées par le biais des centres d'accueil et des comités de bienfaisance. Les habits sont généralement vieux, déchirés ou de piètre facture. Les démunis sont régulièrement amenés à superposer plusieurs couches, qu'ils doublent parfois avec de vieux journaux, pour se prémunir du froid. Inutile de souligner qu'ils se fichent comme d'une guigne de l'aspect des hardes qu'ils récupèrent. Seule compte la chaleur qu'elles procurent.
Les chaussures représentent un bien inestimable pour les vagabonds et les clochards, pour qui le gel est l'un des pires ennemis. Bien souvent, les enfants des familles les plus démunies vont nu-pied, ou utilisent des chaussures trouées trop grandes pour eux.

Pauvre

Les familles pauvres sont mal vêtues. Les vêtements des adultes, fabriqués par des artisans locaux, sont de piètre qualité. La majorité des adultes possède un costume de prêt-à-porter, réservé pour le dimanche et les cérémonies marquantes. Parfois, les hommes comptent également un costume supplémentaire pour aller travailler, s'ils occupent une fonction subalterne du secteur tertiaire (secrétaire ou commis par exemple).
Les vêtements des enfants sont bien souvent confectionnés par leur mère ou une autre femme de la famille. Le tissu, de mauvaise qualité, est régulièrement récupéré sur les tenues des adultes.

Classe moyenne

La classe moyenne constitue la norme en matière d'habillement.
Les vêtements sont généralement issus du prêt-à-porter, qui s'inspire toutefois des travaux des grands couturiers. Les femmes portent une robe, qu'elles changent généralement à la mi-journée, qu'elles revêtent après avoir effectué les travaux ménagers.
Les hommes portent en général un costume et un chapeau de feutre ou de paille en fonction des saisons. Les adultes comme les enfants possèdent en général un costume plus élégant pour les dimanches et les grandes occasions.
Dans le nord du pays, le costume Fitzgerald (portant les insignes de l'école fréquentée) est en vogue dans la classe moyenne diplômée.

La classe moyenne supérieure, quant à elle, oscille entre les costumes issus du prêt-à-porter, pour les jours de semaine, et les tenues plus élégantes sur-mesure réalisées par un tailleur, pour le dimanche et les grandes occasions.

Aisé

Parmi les aisés, la norme est de faire appel à un tailleur pour confectionner ses vêtements. Les hommes adoptent souvent le costume à rayures, symbole de pouvoir. Dans les plus hautes sphères, les femmes font appel à des couturiers de talent, et font de temps en temps acheminer depuis l'Europe des robes uniques commandées à grand prix.
Les dressing-rooms sont abondamment garnis de costumes, robes, chaussures et chapeaux. Les femmes, coiffées par des professionnels reconnus, arborent les plus élégants bijoux.

Riche

Chez les plus fortunés, deux courants s'opposent.
Les hommes, quand ils appartiennent à une longue tradition aristocratique, continuent à porter la moustache, voire la barbe, et mettent un point d'honneur à conserver les attributs classiques du costume (montre à gousset et monocle par exemple). Leurs femmes privilégient les robes traditionnelles, et gardent leurs cheveux longs pour marquer leur différence avec les nouveaux riches extravagants.
Ces derniers laissent libre cours à leur fantaisie. Les hommes se plaisent à adopter des tenues décontractées en toute occasion, tandis que les femmes donnent une image de modernité, en se parant de vêtements issus de l'imagination fertile de grands designers. Les costumes de soirée sont un ravissement pour les yeux, influencés par les parures adoptées par les grandes stars hollywoodiennes.

Les lois & la Prohibition

Ils disent que je viole les lois de la Prohibition. Mais qui ne le fait pas ?

Al Capone

Origines et effets de la Prohibition

A la fin du XIXème siècle, une organisation militant contre la consommation d'alcool, l'Anti Saloon League, fit son apparition au États-Unis. Elle acquit rapidement une popularité, avec comme but ultime de bannir l'alcool du pays. Dans les années 1910, l'organisation gagna en puissance, jusqu'à acquérir une importance certaine au Congrès. La Grande Guerre lui permit de franchir une étape supplémentaire : en temps de guerre, la sobriété des soldats et des ouvriers apparaissait comme une question de bon sens, et le sentiment antiallemand se répercuta sur les brasseries, majoritairement dirigées par des tenanciers d'origine germanique. Le pays était mûr pour un grand bouleversement.
Dès les premiers jours de 1920, les Américains se virent confrontés à une décision politique qui allait profondément influencer la décennie à venir. Le transport et la vente de boissons alcoolisées deviennent interdits du jour au lendemain, par le biais du 18ème amendement. Le gouvernement fédéral entre avec fracas dans la vie de tous les jours. Les crimes liés à la Prohibition constituent 65 % des infractions dans les années 20, paralysent les cours de justice et remplissent les prisons.

La Prohibition a comme effet immédiat de scinder le pays en deux : ceux qui élèvent leurs voix contre les mesures restrictives, et ceux qui le font pour réclamer une application encore plus stricte de la loi. En effet, cette dernière règlemente le transport et la vente d'alcool, mais pas l'achat ou la consommation. Chacun est donc confronté à un choix personnel, qui varie énormément en fonction de la classe sociale et de l'appartenance à une communauté spécifique.

La Prohibition, fléau des villes ?

L'Amérique rurale, déjà moins encline à l'alcoolisme, considère que la Prohibition est avant tout le problème des villes, où les bars accueillent à la fois les ouvriers buvant à l'excès au détriment de leurs familles, les magouilleurs politiques qui achètent les voix en arrosant le peuple, les prostituées qui poussent à consommer et les immigrés aux habitudes décadentes désireux de se réunir pour perpétuer leur langue et leurs traditions incompréhensibles. De plus, le Volstead Act prend des mesures drastiques contre les alcools distillés et la bière, mais restent plus vagues quant aux boissons fermentées naturellement, comme le cidre ou le vin, qui présentent pourtant un degré d'alcool bien supérieur. Les étiquettes du jus de raisin de Californie portent même une indication du ministère de l'Agriculture indiquant qu'après un temps de fermentation, il sera possible d'obtenir un vin contenant 12 % d'alcool !
Ainsi se développe le sentiment que la Prohibition n'a pas pour vocation de s'attaquer aux boissons produites localement. Toutefois, les communautés rurales accueillent un grand nombre de sociétés de tempérance, bien plus efficaces au final

Les questions à se poser pour créer votre investigateur

Comment votre investigateur est-il vêtu ? Est-il plutôt traditionnaliste, ou plutôt moderne ? Comment considère-t-il la nouvelle mode féminine ? A-t-il un modèle parmi les célébrités de son époque ? Consacre-t-il une fraction non négligeable de ses revenus à sa garde-robe ?



Une des arrestations de la tenancière du speakeasie le « 300 club »Texas Guinan

Fabriquer son propre alcool

La méthode la plus simple consiste à remplir la moitié d'une bouteille d'alcool neutre, puis d'ajouter quelques gouttes de glycérine et du jus de baies de genièvre, avant de compléter avec de l'eau. Les bouteilles étant trop grandes pour être remplies au robinet d'un évier, on utilise en général celui de la baignoire, d'où le nom fréquemment utilisé de « bathtub gin ».

que les actions policières, et la Prohibition s'installe progressivement au cours de la décennie.

Dans les petites villes, les violations de la Prohibition sont plus nombreuses, même si en règle générale la loi est respectée. La fermeture des débits de boissons favorise dans un premier temps la baisse de la consommation, en particulier chez la classe ouvrière, mais la relation à l'alcool reste ambivalente, en particulier dans la classe moyenne supérieure, qui ne résiste pas à l'envie de proposer de l'alcool lors des soirées mondaines.

Les grandes villes forment le berceau de l'opposition à la Prohibition. Toutefois, le prix des boissons, qui ne cesse d'augmenter, réserve l'alcool à ceux qui peuvent l'acheter ou le produire. Les milieux aisés apparaissent donc les plus à-même de continuer à consommer. Certains trouvent la parade, en obtenant de l'alcool par le biais de prescriptions médicales, mais la plupart passent par des réseaux clandestins ou utilisent des produits contenant de l'alcool comme les après-rasages ou les lotions capillaires, avec des conséquences funestes pour l'organisme.

Les communautés issues de l'immigration considèrent la consommation d'alcool comme un droit, en dépit de ce que leur impose la loi américaine. Leurs traditions intègrent l'alcool dans la vie de tous les jours, et la fabrication de son propre alcool à la maison est considérée comme un privilège acquis. A la Prohibition, on voit de fait exploser les ventes d'alambics de taille modeste. La réalisation à petite échelle se développe donc, sans trop souffrir des actions des forces de l'ordre, qui préfèrent garder leurs effectifs pour se consacrer aux grandes productions et aux débits de boissons clandestins, les speakeasies.

Le commerce illégal de l'alcool marque la société américaine dans des proportions considérables. Dangereux mais lucratif, il voit apparaître une nouvelle espèce de criminels, la plupart jeunes, ambitieux et féroces. Ils se réunissent en organisations qui s'affrontent au cours d'une lutte sans merci, qui épargne toutefois la population environnante. Les Américains nourrissent par conséquent des sentiments mitigés à l'encontre de ces criminels : abasourdis par la violence des affrontements, mais quelque peu admiratifs de leur audace et de leur respect de l'homme de la rue.

Malgré la baisse sensible de la consommation, l'image d'une société consommatrice d'alcool reste vivace. La majorité de ceux qui continuent de s'adonner à la boisson est concentrée dans les villes, là où la visibilité est la plus importante. Les trafiquants et les débits de boissons se doivent de promouvoir leur commerce, et les affrontements entre gangs et avec les forces de l'ordre ne tardent pas à attirer l'attention des médias. Les magazines et le cinéma donnent l'image d'une société encore profondément marquée par l'alcool, en particulier dans ses hautes sphères. Sous l'impulsion de J. Edgar Hoover, les descentes de police se font de plus en plus spectaculaires, et donnent naissance à un univers quasi fantasmé. Les Américains en viennent à penser que la Prohibition est un échec. Mais, en dépit de la grogne grandissante, le 18ème amendement ne sera retiré qu'en 1933.

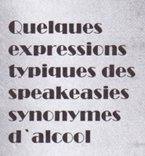
Le speakeasy

Le speakeasy est un bar clandestin qui vend illégalement de l'alcool. Il se cache habituellement derrière une façade dépouillée et discrète, parfois même derrière les devantures de commerces légaux. On y pénètre en annonçant à un videur au sens de l'humour approximatif un mot de passe, ou simplement en tapant à la porte suivant un rythme bien établi (et jazzy, cela va de soi).
Bien souvent, le bar lui-même est équipé de dispositifs mécaniques ou électriques, per-





Une saisie d'alcool dans un speakeasy



Quelques expressions typiques des speakeasies synonymes d`alcool

Vernis de cercueil
Mule blanche
Rhum de singe
Sueur de panthère
Tord-boyaux
Jus de tarentule

mettant de basculer les étagères accueillant les bouteilles d'alcool dans des compartiments cachés. Il n'est pas rare d'y croiser un agent de police du quartier, venu boire le prix de son silence. Parfois même, les abords du speakeasy sont contrôlés par un ou deux policiers en uniforme, veillant au calme du quartier.

Il existe des speakeasies de toutes sortes, destinés à tous types de clients, du riche banquier à l'ouvrier sans le sou. Dans certains cas, le speakeasy propose des activités liées aux paris, allant de la table de cartes, de la roulette de casino mais aussi, dans des lieux moins recommandables, à des combats de coqs ou de chiens. Les plus crasseux sont surnommés « blind pigs », et se contentent généralement de fournir l'alcool sous sa forme la plus brute. A l'autre bout de la chaîne, les établissements les plus luxueux vont jusqu'à fixer des normes vestimentaires strictes, pouvant aller jusqu'au costume-cravate et à la robe de soirée.

Nombre de speakeasies, néanmoins, accueillent des orchestres de jazz et mettent à disposition une piste de danse où s'élancent les clients, parfois accompagnés d'« hôtesses d'accueil ». Il est également possible de s'y restaurer, les plats variant de simples encas à des repas plus élaborés.

Tandis que la présence des femmes dans les bars était très peu répandue et moralement condamnée, ces dernières affluent dans les speakeasies, contribuant au climat érotique qui règne bien souvent dans ces établissements.

L'alcool que l'on trouve dans les speakeasies est généralement cher et de mauvaise qualité. Tout comme dans les soirées mondaines de la meilleure société, on a recours à des cocktails pour cacher le goût parfois atroce de l'alcool, que l'on coupe au tonic, au ginger ale ou au jus de fruit.

Des établissements plus cossus proposent des boissons de bien meilleure qualité : whisky écossais, bourbon canadien et vin ou champagne de France sont alors consommés dans des verres élégants et servis par un personnel distingué.

Une vision de la loi

La police locale

Avec l'instauration de la Prohibition, c'est tout le système légal des États-Unis qui se retrouve sous le feu des projecteurs. La population américaine, habituée à avoir affaire essentiellement à une police de proximité, symbolisée par un agent de police en uniforme, compréhensif et peu regardant, voit se multiplier les policiers, sans toutefois percevoir une amélioration de la sécurité.

Le trafic d'alcool génère d'immenses profits, et il est évident pour tous qu'une partie de ces sommes aboutissent régulièrement dans les poches de la police. Depuis l'agent en uniforme à l'officier en civil, en passant



Des policiers démontant un alambic clandestin



par le shérif ou le commissaire, il ne semble pas exister un policier à l'abri de la corruption de la pègre.

Et certaines images marquent les esprits : policiers en faction devant les speakeasies, se chargeant de faire comprendre à coups de matraque à un récalcitrant que l'entrée lui est interdite, « nettoyage » des rues voisines des établissements clandestins, voire répression violente des contrevenants à la loi de la pègre. La police locale devient bien souvent un bras armé au service de la pègre, et elle perd la confiance de la population avoisinante, qui ne trouve en elle aucune source d'autorité susceptible de répondre à ses inquiétudes. Les plus hauts représentants de la loi trempent dans le trafic et confèrent aux criminels une immunité qui laisse le citoyen ordinaire sans autre choix que de se taire et de se protéger. L'uniforme, qui jusqu'alors faisait partie intégrante de la vie des quartiers et des communautés, devient l'objet de craintes, en particulier dans les centres-villes. En campagne ou dans les petites bourgades rurales, l'image de la police est bien moins écornée. La pègre reste éloignée des villages, où le responsable local doit composer avec les partisans et les opposants à la Prohibition avec tact et méthode. La plupart, gardant en tête les échéances des élections futures, ferment les yeux sur la fabrication et la consommation discrètes, se contentant d'appréhender de temps en temps un ivrogne ou un contrevenant particulièrement visible, à la grande satisfaction de ces dames des ligues de vertu. Ces derniers s'en tirent en général avec une amende et un sermon.

L'avènement des G-Men

L'arrivée des agents du Bureau of Investigation sonne comme un réveil dans la conscience collective. Les « incorruptibles » de J. Edgar Hoover sont des hommes à la présentation impeccable, dont la moralité semble sans tâche. Hoover, très habilement, lance une campagne de communication qui s'appuie sur la nécessité de se débarrasser de cette police corrompue qui ne sert en rien les intérêts de la population américaine. Il responsabilise ses concitoyens en leur demandant régulièrement leur aide, par des témoignages ou des appels à témoins. Il s'arrange pour accompagner les descentes de police d'une vaste publicité.

En résumé, Hoover crée une image idéalisée de cette nouvelle police qu'il a grandement aidé à mettre en place. La population en vient à considérer ces agents nationaux (en opposition avec la police locale), envoyés par les plus hautes sphères, comme de véritables héros, et leurs exploits sont suivis avec attention par le biais des journaux et des magazines. Le cinéma s'empare bientôt du phénomène et popularise le G-Man (homme du gouvernement), tant et si bien que celui-ci devient aux yeux du peuple l'emblème inflexible de la loi.

La « Dry Suad » de la police de Seattle





Une manifestation anti-prohibition avec pour slogan « Nous voulons de la bière »

Face à la loi selon le niveau de vie

Indigent

Les indigents n'ont finalement un rapport avec la loi que de façon assez épisodique. Ceci est surtout vrai pour les itinérants, qui voyagent d'État en État et n'ont finalement à craindre que des shérifs de campagne un peu trop zélés ou des agents chargés de la protection des trains. N'étant pas foncièrement dangereux, ils sont, au pire des cas, gardés en réclusion dans un poste de police local, avant d'être raccompagnés à la frontière de la ville.
Les clochards vivant dans les villes sont la plupart du temps ignorés par les agents de police aussi longtemps qu'ils ne troublent pas l'ordre public. En cas d'ébriété, un nécessiteux peut se voir enfermer une nuit, ou, dans les cas les plus sérieux, envoyer vers un asile de fous.
Il reste que les indigents en viennent à se considérer en marge du système et tendent à faire fi de la loi américaine, dont ils ignorent d'ailleurs les tenants et les aboutissants. La seule loi à laquelle ils se conforment est celle de la rue ou de la route, car c'est d'elle que dépend leur survie.

Pauvre

Les endroits où la loi est la moins respectée se situent, dans les années 20, au sein des quartiers défavorisés des grandes villes, situés habituellement dans le centre. C'est malheureusement une triste réalité. La criminalité imprègne le quotidien des familles pauvres des villes américaines. La surpopulation et le manque de travail constituent des facteurs qui aggravent la tendance. Les criminels sont souvent jeunes, organisés en gangs et réunis suivant des critères d'origine. On voit ainsi s'opposer dans les quartiers populaires des groupes irlandais, italiens voire chinois, chacun défendant son territoire. La loi, en général, est ignorée, en particulier en ce qui concerne la consommation d'alcool. Les communautés immigrantes fraîchement arrivées d'Europe tolèrent mal qu'on leur dicte leur conduite, et nombreux sont ceux qui se massent le soir venu dans les caves ou les speakeasies.
En milieu rural, la criminalité est beaucoup moins importante, mais la rébellion envers la Prohibition reste de mise. Les pauvres ne peuvent pas acheter l'alcool de contrebande et le fabriquent bien souvent eux-mêmes.
S'ils adoptent vis-à-vis de la loi une attitude d'ignorance agacée, les pauvres reçoivent, quand ils ont affaire à elle, un accueil équivalent. La justice américaine des années 20 est bien souvent liée de près ou de loin aux puissants du pays, et il est rare de ne pas pouvoir régler un problème avec un peu d'argent. Bien entendu, les populations défavorisées font régulièrement les frais de cette organisation. Incapables de payer une caution, d'engager un bon avocat ou un détective chargé d'enquêter, elles sont à la merci, en cas de problème, d'une police souvent peu compréhensive et de cours de justice en proie aux préjugés.

Classe moyenne

Le comportement de la classe moyenne vis-à-vis de la Prohibition et de la loi en général est aussi varié que ceux qui la composent. En milieu urbain, on trouve des partisans de la loi, désireux de voir celle-ci appliquée dans ce qu'elle a de plus inflexible. Ceux qui adoptent ce point de vue sont majoritairement issus de la communauté anglo-saxonne protestante, dont le lobbying est à l'origine du Volstead Act. Il n'empêche que rares sont ceux qui résistent à un petit verre de temps en temps. Mais, dans leur esprit, ils n'ont rien de comparable avec ces immigrés qui se vautrent dans la débauche et l'alcool. Cette classe moyenne respecte globalement la loi, et encourage les forces de l'ordre, n'hésitant pas à apporter son





concours si besoin est, en témoignant ou en surveillant les agissements de ses voisins. Bien entendu, il lui arrive d'ignorer quelques règles de la loi, mais pour elle, cela ne prête pas à conséquence.
La classe moyenne issue des autres communautés se distingue par une volonté d'élévation et de liberté sociale. Par conséquent, ses membres tendent à considérer la Prohibition comme une atteinte à leur liberté, et n'hésitent pas à contrevenir. Toutefois, hormis ce comportement frondeur, ils restent respectueux des lois de leur pays.
Vis-à-vis de la justice, la classe moyenne est quelque peu coincée entre les classes populaires, par rapport auxquelles elle se sent privilégiée grâce à sa relative aisance financière, et les plus fortunés, capables par leurs moyens colossaux de faire accuser quiconque s'oppose à eux. La méfiance est donc de mise, et la classe moyenne s'efforce globalement de rester à l'écart des ennuis, ne sachant trop de quel côté la roue pourrait tourner. La volonté d'affirmer ses droits se heurte alors à la peur de perdre un statut durement gagné.
En milieu rural, la classe moyenne constitue bien souvent le cœur des villes et villages, une société sans problème, garante de la tranquillité et de la moralité. Encore une fois, le monde rural voit les directives venues des villes s'imposer avec une vigueur atténuée, et l'application de la Prohibition reste moins stricte que dans les grandes villes.

Aisé

Les populations aisées partagent généralement l'état d'esprit des membres de la classe moyenne, mais disposent de moyens plus importants qui leur confèrent une position légèrement distincte vis-à-vis de la Prohibition et de la loi en général. En effet, leur regard tend à se porter sur les nantis, qu'ils font tout pour prendre en modèle et dont ils tâchent parfois de copier les excès. On voit ainsi s'installer une consommation d'alcool mondaine, par opposition à la consommation culturelle que l'on retrouve chez les classes populaires. Plus que les membres de la classe moyenne, les privilégiés peuvent se procurer du bon alcool et si besoin, s'acquitter des amendes sans trop puiser dans leurs économies. Cette puissance financière conséquente leur permet de marquer leur différence avec la masse grouillante de la classe moyenne émergente.
Sans aller jusqu'à pouvoir se payer les meilleurs avocats, ils ne se contentent pas du fond du panier et savent au besoin faire appel à leurs finances pour régler un problème juridique.

Riche

La loi est l'alliée des puissants. En dépit de l'indépendance supposée de la branche judiciaire, celle-ci reste dans de nombreux États étroitement liée à l'exécutif. Il n'est pas rare de voir un gouverneur et un procureur marcher main dans la main et s'entendre sur les mesures à prendre et les stratégies à adopter. Les riches se sentent protégés par la justice. Ils s'assurent les services d'éminents avocats, engagent les meilleurs détectives, voire corrompent les témoins, les avocats, les policiers ou même les juges. La richesse va rarement sans un contact avec la pègre, et les réseaux de connaissances assurent leur sécurité aux plus fortunés.
Les riches ont habituellement une attitude ambivalente envers la Prohibition. En public, ils se prononcent souvent en faveur de celle-ci, y compris en participant à des réunions des ligues de vertu, tandis que dans l'intimité de leur foyer, l'alcool coule à flot. Les réceptions des puissants sont une ode au champagne français et au whisky canadien, et les cliniques privées soignent autant de riches alcooliques que de pauvres aliénés.

Les hommes, les femmes & leurs mœurs

Courtiser, se marier, fonder une famille, affronter la vieillesse, la maladie, la mort d'un proche représentent des étapes importantes de la vie d'un être humain. Celle d'un investigateur n'échappe certainement pas à cette logique implacable de la vie. En dehors de ses aventures, il semble fort probable qu'il doive s'inquiéter de ce qui constitue l'essentiel de sa vie dans les années 20.
Organiser une vie de famille, élever ses enfants et gérer ses relations familiales sont des tâches quotidiennes auxquelles l'investigateur devra fréquemment se soustraire. Ce n'est certes pas un aspect primordial dans *l'Appel de Cthulhu*, mais ces petits détails

Les questions à se poser pour créer votre investigateur

Quelle est l'opinion de votre investigateur sur la Prohibition ? S'y conforme-t-il ? Si oui, est-il militant ou simplement respectueux de la loi ? Si non, où se procure-t-il son alcool ? Quel est son speakeasy favori ? Combien de fois s'y rend-il par semaine ? Quel type d'alcool consomme-t-il ? Comment considère-t-il les agents de la Prohibition ? La police locale ?

et obligations pourront ajouter un fond de vérité, une profondeur à votre personnage. Et, qui sait, une part de drame...

Hommes et femmes dans les années 20

La vie de famille américaine subit de profondes modifications au début du XXème siècle, que la guerre ne fait qu'exacerber. Après la fin du conflit, les structures de la société changent, et en premier lieu, la place des femmes.

Droit de vote des femmes

Durant les années 20, deux amendements de la Constitution, bouleversent la vie des Américains : le 18ème, instaurant la Prohibition, et le 19ème, donnant le droit de vote aux femmes. Tous deux se voient appliquer de façon extrêmement disparate en fonction des lieux et des personnes. Le droit des votes des femmes ne se traduit pas par une ruée immédiate de ces dernières vers les urnes. Certaines, étrangement, refusent clairement d'exercer ce nouveau droit. Dans l'esprit des années 20, la politique reste avant tout une affaire d'hommes, et de nombreuses femmes, en particulier dans les communautés d'immigrants, restent sur une position atavique : les domaines d'activité des hommes et des femmes ne sont pas les mêmes, et leurs sphères ne se chevauchent pas. Les femmes seraient responsables de la sphère domestique et religieuse, tandis que les hommes se consacreraient aux affaires financières et politiques. D'autres, notamment en milieu rural, se contentent de voter comme leur mari ou père, sans chercher à creuser plus avant les motivations du choix. C'est parmi la classe moyenne urbaine, encore une fois, que le changement s'opère le plus notablement, majoritairement chez les femmes ayant suivi un cursus universitaire et amenées à travailler à l'extérieur du foyer familial. Toutefois, l'application du 19ème amendement ne génère pas un « vote féminin » massif, et les politiciens laissent très vite de côté les enjeux qui touchent spécifiquement les femmes. Une indifférence quasi générale s'ensuit et, bien que leur statut légal ait changé, la réalité des femmes reste sensiblement inchangée pendant encore de nombreuses années. A la fin de la décennie, malgré tout, les femmes sont représentées au niveau local, fédéral et national et acquièrent une influence grandissante, quoique limitée, sur les affaires du pays. Certaines questions de société, particulièrement dans le domaine social, sont mises à l'ordre du jour par les femmes. Ainsi, les règlementations sur le travail des enfants ou l'amélioration des conditions d'incarcération dans les prisons sont directement liées au droit de vote des femmes.



De même, les portes des études supérieures s'ouvrent toujours davantage aux femmes dans les années 20. Bien souvent écartées de l'enseignement supérieur, ou contraintes de rejoindre des structures particulières (pour devenir institutrice, secrétaire ou infirmière, par exemple), les femmes se voient offrir la possibilité d'obtenir les mêmes diplômes que les hommes et voient leurs horizons professionnels se dégager.

Dans les années 20, seules 15 % des femmes blanches mariées et 30 % des femmes noires travaillent hors de chez elles si leur époux est salarié. La plupart des femmes mariées qui travaillent appartiennent aux milieux les plus défavorisés, et occupent des postes d'ouvrière, la plupart du temps sous-payés. L'accès à l'éducation ouvre une nouvelle ère en matière d'emploi. Les femmes célibataires, notamment, occupent des places de plus en plus valorisantes et s'éloignent de leurs familles pour trouver un travail et gagner leur indépendance. Toutefois, dans la plupart des cas, elles quittent cet emploi quand elles se marient et ont des enfants.

Dans les années 20, en effet, le but de la majorité des jeunes femmes reste de trouver un mari pouvant lui fournir un statut social et une sécurité financière. Les femmes véritablement indépendantes sont finalement assez rares.

La flapper

L'image de la flapper est celle qui reste la plus emblématique de l'indépendance féminine des années 20. On la dépeint comme une femme mince, aux cheveux courts et utilisant du maquillage. Habillée élégamment, à la garçonne ou en jupe courte, elle adopte un comportement volontiers provocant, riant, buvant et fumant de manière ostensible. Elle symbolise la libération vis-à-vis des anciens codes, qu'ils soient vestimentaires ou comportementaux. Son image, qui se popularise par le biais d'icônes


Deux flappers entrain de fumer dans un wagon fumeur

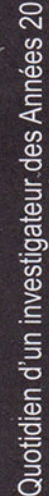
nationales, fait voler en éclat l'image traditionnelle que l'on associe à la femme bien élevée.
Malgré tout, on ne saurait affirmer que l'image de la flapper s'applique à une majorité de femmes des années 20. Elle est populaire surtout dans les classes moyennes et aisées, chez les femmes célibataires et les étudiantes. Progressivement, il devient possible pour de plus en plus de femmes de se vêtir à la mode « flapper », sans forcément jouir des revenus substantiels nécessaires à l'achat des vêtements dernier cri. Les catalogues de prêt-à-porter, basés sur la mode parisienne, se multiplient.
Mais, plus qu'une simple révolution vestimentaire, c'est véritablement la possibilité qu'a la femme de faire ses propres choix qui éclate dans les années 20. La femme moderne peut, si elle le souhaite, acquérir une indépendance qui lui était jusqu'alors refusée.
Cette libération féminine ne va pas sans causer des problèmes relationnels importants, notamment entre les générations, mais pas seulement. Les jeunes femmes indépendantes échappent au modèle de leurs mères, qui les ostracisent, et sont jalousées par celles qui n'osent échapper à la tradition et qui secrètement les envient. L'indépendance a un coût, mais il est parfois difficile de revenir à une situation plus consensuelle après avoir goûté au parfum de la liberté. De nombreuses jeunes femmes, pour se placer en contradiction avec le modèle qu'on leur propose, sombrent dans la surenchère et s'enfoncent dans une vie de débauche.

Faire sa cour

Au début du siècle, faire sa cour signifie se conformer à des usages strictement établis. Un jeune homme se rend ainsi chez l'élue de son cœur et rencontre ses parents, qui le soumettent à un questionnaire en règle, à la suite duquel il est encouragé à renouveler sa visite ou au contraire repoussé poliment. Ce rituel social, hérité des populations aisées, s'est étendu aux classes populaires. Il permet aux parents de garder un certain contrôle et de distiller l'intimité par touches successives. Il n'est pas rare, toutefois, que le jeune couple échappe à la surveillance parentale pour se lancer dans des rapports plus intimes. La contraception n'en est alors qu'à ses balbutiements, et nombre de situations deviennent rapidement compliquées dans ces cas-là. Certains mariages sont liés à une grossesse non désirée, et impliquent des gens très jeunes.
Ces pratiques désuètes restent de mise dans certaines familles, en particulier dans les communautés rurales du sud, où le manque de divertissements et un accès plus restreint à l'automobile rend la transition plus lente. Ailleurs, le rendez-vous hors de la maison se développe.
Celui-ci remplace la visite formelle. Les maisons sont moins spacieuses, en particulier en centre-ville, et la cité offre quantité de possibilités d'occupations pour un jeune couple, qui peut se retrouver autour d'un café, au cinéma ou au restaurant, des lieux certes publics, mais où le regard inquisiteur des parents est absent.
La démocratisation de la voiture augmente les possibilités de rendez-vous et fournit en outre un espace intime tout désigné, en particulier lorsque le véhicule est à l'arrêt dans un coin tranquille.
Les rendez-vous réclamant une certaine contribution pécuniaire que les mâles sont davantage susceptibles de fournir, ceux-ci gagnent un certain contrôle sur le processus. Là où le jeune homme devait faire preuve d'humilité, de patience voire même de déférence, il affirme à présent très tôt son autorité et ses envies.
Dans les années 20, le rendez-vous est devenu la norme, y compris dans les communautés rurales. Les couples se forment dans les clubs de danse, les speakeasies et les pistes de patinage.
Les sorties n'ont pas pour seul but la recherche d'un ou d'une partenaire, mais aussi de divertissement, et représentent parfois, au sein des communautés étudiantes, un moyen d'acquérir du prestige par des élections à des postes étudiants clés.
La transition entre la visite et la sortie encourage un comportement émotionnel plus affirmé et une plus grande liberté sexuelle. Les démonstrations d'affection en public sont courantes, et les relations sexuelles hors mariage sont en constante augmentation (80 % des hommes et 50 % des femmes). Les femmes restent toutefois quelque peu prisonnières de l'image traditionnelle. Un comportement ouvertement libéré demeure mal considéré, alors qu'il est plus facilement toléré pour un homme. Il reste que la plu-

Quelques grandes dates pour les femmes

1920	Le 19ème amendement, accordant le droit de vote aux femmes, est ratifié.
1923	L'amendement pour l'égalité des droits (ERA – Equal Rights Amendement) est porté devant le Congrès des États-Unis. Il indique que les hommes et les femmes doivent être égaux en droits dans les territoires relevant de la juridiction des États-Unis.
1925	Nellie Taylor Ross devient la première femme gouverneur des États-Unis, dans le Wyoming, qui avait accordé dès 1869 le droit de vote aux femmes (pour les élections locales).
1928	Les femmes font leur entrée aux Jeux olympiques.
1928	Les femmes obtiennent 39 % des diplômes universitaires.





L'actrice Colleen Moore, l'une des incarnations de la flapper



L'étiquette dans les années 20

Extrait d'un guide des bonnes manières

A table

Ne soyez pas en retard pour le repas.
Ne lisez pas à table.
Ne vous asseyez jamais avant les dames.
Posez systématiquement votre serviette sur votre genou.
Ne coupez pas le pain. Rompez-le.
Ne faites pas de bruits de bouche quand vous mangez de la soupe.
Choisissez vos sujets de conversation, de façon à ce qu'ils soient légers et gais.

En société

Quand vous rendez visite à quelqu'un, laissez votre pardessus et votre parapluie dans le hall d'entrée.
Ne serrez jamais la main aux dames en premier, laissez-les le faire.
Ne dévisagez pas les gens. Ne fixez pas les objets de façon ostensible.
Ne parlez pas du temps qu'il fait. Abordez des sujets comme l'art, la musique, la littérature ou le sport.
Traversez la pièce pour ouvrir la porte aux dames.

Intimité

Une personne bien élevée n'affiche pas ses sentiments en public.
Ne plaisantez pas avec les sentiments.
Simuler le sentiment amoureux est vil.
Avant d'offrir une bague de fiançailles à une jeune fille, il est de coutume de demander l'autorisation à son père.
Il n'est pas décent pour des fiancés de passer trop de temps seuls.
Rappelez-vous que les lettres adressées à votre époux ou épouse ne vous regardent en rien.

Education

Devant les enfants, ne faites pas vous-mêmes quelque chose que vous ne voulez pas les voir reproduire.
Si les enfants vous voient témoigner de l'affection et de la considération pour les autres, ils apprendront à en faire de même.

part des relations sexuelles pré-mariage le sont avec un unique partenaire, lié peu après par le mariage.

Mariage & divorce

Le mariage

Les changements qu'impliquent les années 20 ont une influence réelle sur l'image du mariage lors de la décennie. Partenariat domestique quasiment immuable, le mariage est mis en danger par les changements qui touchent la société, en particulier l'indépendance accordée aux femmes.
Tandis que de nombreux mariages étaient basés sur la raison et la dépendance, les unions des années 20 ont pour principaux fondements la reconnaissance mutuelle, l'attirance physique et une forme d'égalité, certes encore imparfaite, dans le couple.
Le mariage constitue la situation de famille la plus répandue dans les années 20. Environ 70 % des personnes âgées de plus de 15 ans sont ou ont été mariées. L'âge moyen du mariage est de 24 ans pour les hommes et 21 ans pour les femmes.

Le divorce

Le divorce est facilité dans certains États (mais pas tous), ces derniers statuant que le bonheur individuel prime sur la sécurité économique, même si cela implique que l'État se voie contraint de pourvoir aux besoins d'une partie de la famille éclatée.
La proportion de divorces passe de un sur dix-huit en 1880 à un sur six dans les années 20. Le remariage est commun.

Certains États interdisent le divorce, et l'Église fait régulièrement pression pour les proscrire, contraignant des couples à changer d'État pour dissoudre leur union. Certains deviennent une destination prisée pour cette raison, en particulier le Nevada.



Les enfants

Bien que le nombre de mariages soit resté stable depuis le XIXème siècle, le taux de natalité ne cesse de chuter. Cette tendance touche en particulier les populations aisées et la classe moyenne, Américains de souche, qui utilisent des moyens de contraception, encore méconnus des populations moins favorisées.
Le comportement vis-à-vis des enfants change également, avec une baisse significative, surtout dans la classe moyenne, de la discipline sévère et des punitions corporelles largement utilisées jusqu'alors. Les jeunes enfants sont en moyenne traités de manière plus affectueuse et les adolescents jouissent d'une plus grande liberté. Néanmoins, certaines familles conservent un comportement archaïque, où le chef de famille règne sur son troupeau avec une autorité absolue. Ce phénomène s'observe le plus souvent chez les familles très riches, héritières des pratiques aristocratiques, ou au contraire très pauvres.

La religion

La religion est présente dans la vie de la plupart des Américains des années 20, mais le plus souvent, elle a une influence limitée. La majorité des habitants fait partie d'une église, mais cette appartenance s'accompagne d'une relative indifférence. Ainsi, les personnes affiliées à une église dépassent largement celles qui sont régulièrement présentes aux offices.
La religion américaine comporte une multitude de cultes et Églises différentes, pour la plupart affiliées à la chrétienté. Les juifs restent l'exception la plus notable. Les catholiques constituent le groupe le plus important, sous l'influence d'immigrants venus d'Europe et d'Amérique centrale. Les chrétiens orthodoxes sont également nombreux parmi les communautés venues d'Europe de l'Est. Toutefois, une majorité d'Américains appartient à l'une des branches de la religion protestante : baptistes, luthériens, mormons, méthodistes, presbytériens, épiscopaliens, congrégationistes, etc., ainsi que de nombreux autres courants indépendants issus de débats théologiques. Malgré ce foisonnement, il est rare qu'un individu s'éloigne de l'Église qui l'a baptisé.
Les différentes doctrines ne manquent pas de s'opposer sur des points théologiques, mais également, et en particulier dans les années 20, sur des sujets de société. Ainsi, une opposition franche dresse les catholiques et les luthériens, favorables à la consommation d'alcool, contre la majorité des groupes protestants, soutiens de la Prohibition. De même, le vote lors des élections est bien souvent influencé par l'appartenance de tel ou tel candidat à son groupe religieux ou à un autre. Il faudra attendre John Fitzgerald Kennedy pour voir élire un candidat catholique…
Il reste que pour la majorité des Américains, la religion se résume à un simple code de conduite, dans lequel les difficultés de la vie constituent des épreuves et les récompenses sont liées à un comportement vertueux.
La pratique de la religion, en dépit de toutes les différences, demeure résolument standardisée. Les maisons sont décorées de symboles religieux, et les repas précédés d'une courte prière de remerciement divin. On se conforme également aux grands rituels de la vie : baptême, mariage, enterrement. Les enfants étudient la Bible et en mémorisent certaines parties. Mis à part ces pratiques traditionnelles, la religion se limite aux cérémonies à l'église. Les offices chrétiens se déroulent le dimanche matin, parfois le dimanche soir et le mercredi soir, bien que cette habitude tende à décliner rapidement. On y vient pour écouter le sermon du prêtre, chanter et se recueillir. Les femmes assistent généralement aux offices de façon plus assidue que les hommes.
Les Afro-Américains, quant à eux, pratiquent leur religion, pourtant chrétienne, dans des églises séparées. Même en matière de religion, la ségrégation reste vivace.

L'espérance de vie

L'espérance de vie des Américains des années 20 est de 56,3 ans pour les hommes, et de 58,5 ans pour les femmes. Toutefois, un homme ayant survécu à ses vingt premières années passe à une espérance de vie de 65 ans, pour 66 ans chez une femme. La mortalité infantile reste encore très présente, mais pour ceux qui passent le cap de l'enfance, l'horizon est bien plus radieux qu'au siècle précédent.
La population blanche a une espérance de vie supérieure de dix ans aux autres populations.



Si des formules de politesse comme bonjour ou bonsoir ne sont pas apprises, d'autres désordres suivront.
Apprenez à vos enfants à répondre aux questions franchement mais calmement, car des caractères désagréables que développent souvent les enfants sont l'incertitude et l'impertinence.

Cet allongement de la vie a de sérieuses implications sur le pays. Les travailleurs âgés peinent à retrouver du travail, dans une société qui privilégie la jeunesse à l'expérience. Les femmes, vivant statistiquement plus longtemps, se retrouvent fréquemment veuves sans ressources. Les enfants, une fois adultes, ont souvent la charge d'un ou deux de leurs parents. Cette situation devient très problématique en cas d'infirmité ou de maladie.

Le système de Sécurité Sociale qui, entre autres choses, est destiné à traiter ce problème, ne sera mis en place qu'en 1935 durant le New Deal et appliqué pleinement en 1942.

Les Américains vivent plus longtemps, mais le pays n'est pas préparé à cette surpopulation naturelle. On voit croître une population âgée, démunie, qui peine à garder un logement et finit régulièrement dans les hospices ou les asiles.

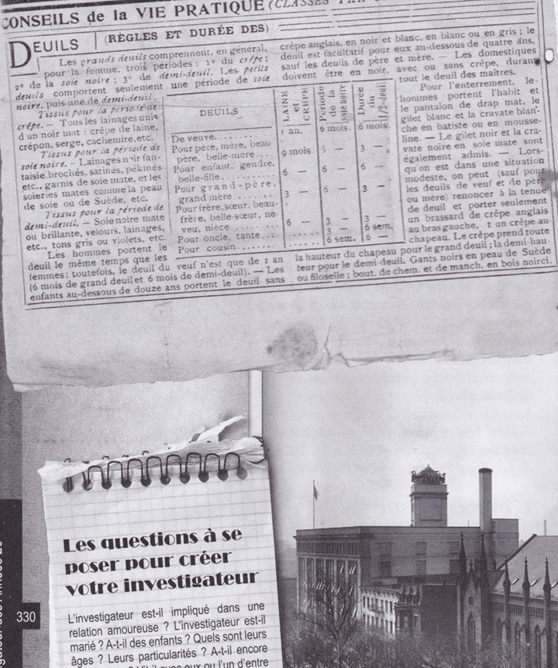
L'enterrement

Dans le sud des États-Unis, la vieille pratique qui consiste à rapidement envelopper et enterrer le corps reste la plus courante. Ailleurs, il est devenu habituel d'embaumer le corps et de l'exposer dans un cercueil, chez soi ou, fait nouveau, dans un funérarium.

L'enterrement représente la cérémonie habituelle, la crémation restant très marginale et globalement mal vue des populations croyantes.

Le port ostensible du deuil, avec du noir au quotidien, se raréfie, surtout chez les jeunes générations. Il reste toutefois de mise chez les populations plus âgées, en particulier les femmes, qui portent leur veuvage jusqu'à leur mort.

Les règles du deuil, extrait de l'*Almanach Hachette* de 1920



CONSEILS de la VIE PRATIQUE (*CLASSÉS PAR ORDRE ALPHABÉTIQUE*)

DEUILS (RÈGLES ET DURÉE DES)

Les *grands deuils* comprennent, en général, pour la femme, trois périodes : 1° du *crêpe* ; 2° de la *soie noire* ; 3° de *demi-deuil*. Les *petits deuils* comportent seulement une période de *soie noire*, puis une de *demi-deuil*.

Tissus pour la période de crêpe. — Tous les lainages unis d'un noir mat : crêpe de laine, crépon, serge, cachemire, etc.

Tissus pour la période de soie noire. — Lainages noir fantaisie, brochés, satinés, pékinés etc., garnis de soie mate, et les soieries mates comme la peau de soie ou de Suède, etc.

Tissus pour la période de demi-deuil. — Soie noire mate ou brillante, velours, lainages, etc., tons gris ou violets, etc.

DEUILS	LAINE et CRÊPE	Période de la soie noire	Durée du 1/2-deuil
De veuve	1 an.	6 mois.	6 mois.
Pour père, mère, beau-père, belle-mère	9 mois	5 —	3 —
Pour enfant, gendre, belle-fille	6 —	6 —	6 —
Pour grand-père, grand'mère	3 —	6 —	3 —
Pour frère, sœur, beau-frère, belle-sœur, neveu, nièce	6 —	3 —	3 —
Pour oncle, tante	......	3 —	6 sem.
Pour cousin	......	6 sem.	6 —

Les hommes portent le deuil le même temps que les femmes; toutefois, le deuil du veuf n'est que de 1 an (6 mois de grand deuil et 6 mois de demi-deuil). — Les enfants au-dessous de douze ans portent le deuil sans crêpe anglais, en noir et blanc, en blanc ou en gris ; le deuil est facultatif pour eux au-dessous de quatre ans, sauf les deuils de père et mère. — Les domestiques doivent être en noir, avec ou sans crêpe, durant tout le deuil des maîtres.

Pour l'enterrement, les hommes portent l'habit et le pantalon de drap mat, le gilet blanc et la cravate blanche en batiste ou en mousseline. — Le gilet noir et la cravate noire en soie mate sont également admis. — Lorsqu'on est dans une situation modeste, on peut (sauf pour les deuils de veuf et de père ou mère) renoncer à la tenue de deuil et porter seulement un brassard de crêpe anglais au bras gauche, et un crêpe au chapeau. Le crêpe prend toute la hauteur du chapeau pour le grand deuil ; la demi-hauteur pour le demi-deuil. Gants noirs en peau de Suède ou filoselle ; bout. de chem. et de manch. en bois noirci.

Les questions à se poser pour créer votre investigateur

L'investigateur est-il impliqué dans une relation amoureuse ? L'investigateur est-il marié ? A-t-il des enfants ? Quels sont leurs âges ? Leurs particularités ? A-t-il encore ses parents ? Vit-il avec eux ou l'un d'entre eux ? A-t-il perdu un proche ? A-t-il des frères et sœurs ?

Travailler

Toute vie qui n'a pour but que d'amasser de l'argent est une piètre vie.

Andrew Carnegie

Avant le choc de la Grande Dépression en 1929, le début du siècle est la scène de changements importants en matière de travail. Après une période de réformes et de lois qui marquent le monde de l'emploi, les années 20 ouvrent une époque plus conservatrice, lors de laquelle l'animosité envers les syndicats devient plus radicale, et les biens proposés par la société de consommation récente s'oppose aux possibilités offertes par un temps libre élargi par la diminution des horaires de travail, et donc des revenus.

Avant que l'économie ne s'envole, le pays fut pourtant touché par une crise d'après-guerre en 1918. La production ne pouvait suivre la demande, et les usines durent s'adapter pour faire face à ce nouveau marché. D'autre part, les besoins militaires cessèrent, tandis que l'industrie automobile et électrique se développa. Une inflation s'installa, et malgré le renouveau économique, le coût de la vie resta élevé. Les travailleurs industriels, qui avaient œuvré dur pour faire face aux demandes d'armement, se mirent en grève pour obtenir de meilleurs salaires. Nombre d'entre eux, en particulier ceux affiliés à un syndicat, y perdirent leur emploi. Ne pouvant compter sur une deuxième chance, ils furent confrontés à un choix délicat : créer leur propre entreprise, ou accepter de travailler pour des salaires moindres. A la fin de l'année 1920, une nouvelle récession frappa le pays.

Pendant cette période difficile, un grand nombre d'entreprises firent faillite, et remonter la pente se révéla plus que laborieux. De plus, quand les salaires des ouvriers furent finalement augmentés, ce ne fut pas dans une proportion suffisante pour compenser le coût de la vie. La paupérisation continuait à s'installer. Finalement, à la fin des années 20, les déséquilibres atteignaient un niveau jamais observé auparavant : 0,1 % des familles américaines gagnaient autant que les 42 % des plus défavorisées.

Le rythme de travail

Au début des années 20, le rythme de travail varie énormément d'un secteur à un autre. Dans la métallurgie, on trouve ainsi des semaines de travail de soixante-dix heures, tandis que des secteurs tels que la couture proposent des horaires d'environ quarante-cinq heures. De grandes différences peuvent aussi être observées dans les différentes villes, et entre les villes et la ruralité.

Toutefois, le nombre d'heures travaillées par semaine tend à décroître dès le début du XXème siècle. Cette baisse est plus évidente encore dans les années suivant immédiatement la Grande Guerre, où la journée de travail est fixée à huit heures, six jours par semaine dans les manufactures du pays. Dans d'autres domaines, la durée peut être plus réduite, en particulier dans le secteur minier, où la durée du travail avoisine les quarante heures.

Dans le secteur agricole, la tendance reste de travailler à la lumière du jour, avec une pause pour déjeuner. Les journées sont donc variables, en fonction des saisons.

Enfin, dans le secteur tertiaire, les horaires sont très disparates. Ceux des commerçants sont souvent supérieurs aux travailleurs d'usine, tout comme les cadres d'entreprise.



Muller vs Oregon

Ce cas datant de 1908 est considéré comme une étape fondamentale dans l'histoire de l'évolution du travail des femmes américaines.
L'État d'Oregon condamna le dénommé Muller pour avoir contraint son employée à travailler au-delà des dix heures fixées par la loi. Le contrevenant décida alors de contester l'amende de 10 $ et de porter l'affaire devant la Cour suprême, qui confirma le jugement au nom de la protection de la santé des femmes.

La semaine de 40 heures

Les premiers mouvements réclamant une réduction du temps de travail remontent aux années 1820. La demande porte alors sur la journée de dix heures de travail maximum. Elle aboutit en 1840, par le biais d'une loi fédérale, qui fixe la durée de travail maximale pour les employés fédéraux impliqués dans un emploi manuel à dix heures.
Après la guerre civile, de nouvelles requêtes apparaissent, demandant cette fois l'instauration de la journée de huit heures. De nombreux États adoptent cette durée de travail, mais la liberté de contrat laisse libre cours aux exceptions, si tant est que l'employeur et l'employé soient d'accord. Au final, peu d'effets concrets sont observés.
C'est au XX[ème] siècle que les avancées voient véritablement le jour. En 1900, un quart des États des États-Unis ont déjà voté des lois fixant des horaires maximum pour les enfants, les femmes et parfois les hommes. Dans les années 1910, nombre de lois sont passées, imposant la journée de huit heures pour les employés fédéraux ou les marins.
Dans les années 20, environ 80 % des États font appliquer de telles lois. La durée maximale du travail hebdomadaire est inférieure en moyenne à soixante heures en 1920. Durant la décennie, les protestations concernant les horaires de travail cessent presque totalement, la semaine avoisinant les cinquante heures. Toutefois, de nouvelles voix s'élèvent pour demander une demi-journée de repos supplémentaire le samedi, voire le samedi entier, particulièrement dans les secteurs d'activité où les travailleurs sont majoritairement juifs. A la fin des années 20, nombre de grandes entreprises, dont Ford, ont adopté la semaine de cinq jours.
Cette baisse du temps de travail rencontre toutefois une opposition chez les hommes d'affaires et certains économistes. Pour contrebalancer cette tendance, ils lancent alors des campagnes de communication visant à valoriser le travail et, surtout, à mettre en avant les biens qu'un labeur assidu permettrait de s'offrir. Le travailleur se voit alors proposer un choix entre du temps libre supplémentaire, ou un pouvoir d'achat accru. Nombre d'entre eux optent pour le second.
La Grande Dépression produira un changement brutal, la majorité des travailleurs, du moins ceux qui éviteront le licenciement pur et simple, se voyant contraints de partager les temps de travail.

Le travail des enfants

En 1910, plus d'un million d'enfants âgés de moins de quinze ans travaillent aux États-Unis, parfois dans des conditions extrêmes (mines et usines textiles par exemple).
Le travail des enfants est toujours répandu dans les années 20. Un amendement est proposé en 1924, mais ne parvient pas à être ratifié.
Egalement en 1924 est adoptée la Déclaration de Genève, qui pose les bases des droits et de la protection des enfants. Cette déclaration n'est toutefois pas contraignante, et les lois concernant le travail des enfants restent floues. Nombre d'entre eux travaillent encore dans les usines et dans les champs.

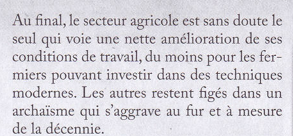




Les conditions de travail

La baisse du nombre d'heures travaillées n'implique pas toujours une amélioration des conditions de travail, bien au contraire. Les petites entreprises ont cédé la place à de grands groupes administrés avec une rigueur accrue. Même si des améliorations sont consenties aux salariés, telle la semaine de cinq jours, cela va souvent de pair avec une dégradation sur les lieux de travail. L'instauration du travail à la chaîne, parfois accompagné de mesures restrictives concernant la parole ou le temps de pause, éliminent la satisfaction du travailleur. L'entreprise Ford, par exemple, interdit tout dialogue entre les salariés, qui apprennent à communiquer sans bouger les lèvres. L'employé n'a souvent que son temps libre pour s'épanouir, son temps de travail étant consacré à des tâches itératives et abrutissantes.

Dans les professions tertiaires, la pression de la concurrence génère un stress important, et les faibles – la secrétaire pas suffisamment rapide ou le vendeur trop peu performant – sont irrémédiablement décramponnés par un monde du travail devenu frénétique.



Au final, le secteur agricole est sans doute le seul qui voie une nette amélioration de ses conditions de travail, du moins pour les fermiers pouvant investir dans des techniques modernes. Les autres restent figés dans un archaïsme qui s'aggrave au fur et à mesure de la décennie.

Le travail & les revenus par niveau de vie

Indigent

Les populations indigentes peuvent être divisées en trois catégories, dans lesquelles le comportement vis-à-vis du travail est radicalement différent.

D'une part, on trouve ceux qui ne travaillent pas, par contrainte (maladie ou handicap par exemple) ou par choix. Ceux-là vivent essentiellement de la charité publique, par la mendicité ou les groupes de soutien, comme les soupes populaires.

A l'autre bout du spectre, les hobos sont connus pour être des travailleurs souvent qualifiés et volontaires, en dépit de leur statut d'itinérant. Le hobo se déplace avec les saisons, travaillant dans les fermes lors des semailles et des récoltes, et gagnant sa croûte par des petits boulots le reste de l'année. Ses revenus sont bien souvent réglés en nature, en particulier quand il œuvre dans les fermes, où il reçoit le gîte et le couvert durant toute sa période de travail.

Entre les deux se trouvent les travailleurs précaires, qui passent d'un emploi à l'autre, de longues périodes d'inactivité les entrecoupant. Ces travaux, souvent mal payés, se déroulent dans des conditions exécrables.

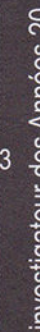
Pauvre

Les familles pauvres sont sans doute celles qui travaillent le plus, en dépit de leur situation financière précaire. Le travail est long et souvent ardu, ingrat. Les horaires excèdent régulièrement les huit heures par jour, voire imposent la nuit, en particulier depuis l'avènement de l'électricité. La femme du



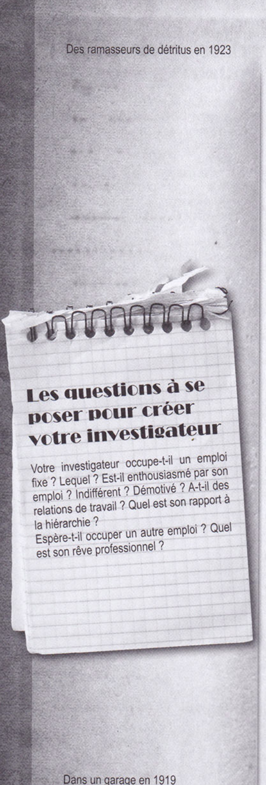
Quelques salaires annuels

Agent financier, immobilier, d'assurance	1 997 $
Cadre d'entreprise	6 000 $
Domestique	741 $
Employé administratif qualifié	2 239 $
Employé du gouvernement	1 377 $
Employé fédéral	1 762 $
Instituteur	1 299 $
Ouvrier agricole	382 $
Ouvrier de l'industrie	1 434 $
Ouvrier non-qualifié	1 095 $





Des ramasseurs de détritus en 1923



foyer, en plus de ses corvées ménagères, occupe souvent un emploi, au moins à temps partiel, ou œuvre chez elle comme couturière. Il arrive aussi que les enfants travaillent également, comme livreurs de journaux ou cireurs de chaussures. En milieu rural, les enfants sont mis au travail dès le plus jeune âge (cinq ou six ans), et considérés comme pouvant effectuer la tâche d'un adulte vers treize ans. Ils manquent régulièrement l'école en période de récoltes, cette habitude ancestrale accentuant la différence d'instruction avec les populations urbaines.

Classe moyenne

Dans nombre de familles de la classe moyenne, seul l'homme de la maison travaille. En règle générale, il effectue des horaires importants, cinq ou six jours par semaine. Ceux qui font partie d'une entreprise lui sont dévoués et luttent pour garder ou améliorer leur statut. Les professions libérales, les artisans et les petits commerçants effectuent des horaires encore plus importants. Il est rare, parmi ces emplois, de pouvoir engager un employé, et tous les aspects de l'entreprise ou du cabinet doivent être pris en charge. Une fois la journée de travail proprement dite terminée, il reste à effectuer le rangement, le nettoyage, la comptabilité et la remise en banque.

Les femmes indépendantes appartenant à la classe moyenne doivent en permanence se battre contre les inégalités et le machisme ambiant. Travaillant majoritairement dans les services, elles doivent plus que les hommes prouver leur disponibilité, souvent au détriment de leur vie personnelle.

Aisé

Les populations aisées ont souvent acquis leur position par le travail. Il n'est pas rare de voir les hommes aisés effectuer de longues heures au bureau, sur la route ou en voyages d'affaires. Ceux qui occupent une position de décision parviennent, après quelques années, à se décharger d'une partie de leurs tâches en engageant un ou plusieurs employés. D'autres restent toute leur vie liés à un directeur exigeant, qui leur demande constamment le meilleur d'eux-mêmes. Dans les secteurs où règne une concurrence féroce (en particulier la vente), garder un niveau de vie confortable implique bien souvent de travailler à des heures indues, voire certains jours habituellement dévolus au repos.

Riche

Les puissants du pays peuvent être issus des vieilles familles ayant basé leur richesse sur la propriété foncière. Dans ce cas, la majorité de leurs revenus leur vient de locataires, fermiers et autres gestionnaires de fortune. Bien que n'étant pas à proprement parler oisifs, ils gèrent leurs affaires avec un minimum d'efforts et se consacrent le reste du temps à leurs loisirs et passions.

Dans un garage en 1919



D'autres empruntent la filière universitaire et, après avoir reçu un diplôme des meilleures écoles, font une carrière brillante dans des secteurs porteurs (banque ou affaires par exemple). Leur vie est centrée sur leur travail, qui est leur source de revenus mais aussi leur passion.

Quelques rares élus ont fait fortune sans avoir ni héritage ni bagage universitaire, mais en ayant su se positionner avec habileté sur des marchés en développement. On trouve là les Rockefeller et autres Carnegie qui, quoique très impliqués dans leurs affaires, prennent soin de marquer autrement leur époque, en particulier par des actions philanthropiques.

Les nouveaux riches, enfin, montrent un comportement ambivalent envers le travail. Ils peuvent s'y adonner corps et biens (en particulier dans les milieux artistiques ou sportifs), puis passer par des périodes d'oisiveté totale. La fièvre de l'activité qui les a rendus riches les reprend toutefois rapidement et, malgré l'image de détente qu'ils souhaitent souvent donner, les membres de cette classe sont généralement des bourreaux de travail.

Se reposer et se divertir

Amusez-vous, amusez-vous… Le temps du grand repos approche.

Anonyme

Une société à divertir

Les années 20 voient la société subir de profondes modifications, en particulier en ce qui concerne le type et le rythme de travail. Les Américains ont commencé la transition d'une société rurale et agraire à une société urbaine et industrielle. L'Américain moyen travaille moins que son homologue d'avant-guerre. Il se voit dès lors confronté à un enjeu : comment occuper ce temps libre, dont il n'a pas forcément l'habitude ?

Le dimanche est traditionnellement le jour de congé de la semaine. Depuis la guerre, une majorité de travailleurs de la classe moyenne et ouvrière bénéficient en outre de l'après-midi du samedi, mais rarement de la journée entière.

Dans l'Amérique traditionnelle, le dimanche était un jour consacré essentiellement à la pratique du culte, à la prière et autres activités spirituelles. Ces pratiques se modifièrent au fil du temps, et une population de plus en plus importante en vint à se consacrer à des activités profanes, que cela consiste à effectuer de petits travaux domestiques ou à se livrer à des divertissements.

Les greens de golf accueillent, durant cette décennie, plus de joueurs le dimanche que tous les autres jours de la semaine. Ce jour devient également privilégié pour se rendre au cinéma. De même, les rencontres sportives acquièrent une popularité, en dépit des voix traditionnalistes qui s'élèvent. Le loisir principal reste lié à la révolution automobile que connaissent les années 20. En effet, se promener en voiture devient le passe-temps favori du dimanche, pour rendre visite à la famille ou aux amis, faire du tourisme sur les sites naturels ou dans les musées, se rendre dans un lieu dévoué au divertissement, organiser un pique-nique en famille ou simplement conduire. Malgré les nouvelles possibilités qu'offre cette population désireuse de sorties, les commerces demeurent fermés. Mais il reste clair que les années 20 marquent un virage dans la population américaine : les loisirs gagnent du terrain sur la pratique traditionnelle de la foi.

De nombreuses Églises, conscientes de cette dérive inquiétante, cherchent dès lors à retenir les fidèles et à en attirer de nouveaux en proposant également des activités dominicales qui incluent, en sus de la pratique de la foi, des moments de détente et de rencontres. Ces animations, d'ailleurs, s'étendent très souvent au samedi, et on voit se multiplier des dîners du samedi soir organisés par l'intermédiaire de l'Église. Des associations et clubs s'organisent, souvent par groupes de sexe et d'âge (hommes, femmes, adolescents), et adaptent les activités proposées à la population accueillie.

Le temps de travail en baisse et les possibilités de déplacement qu'octroie l'automobile font de l'occupation du temps libre un véritable enjeu dans l'Amérique des années 20. L'Américain sort de chez lui.

La radio et le cinéma recueillent de très nombreux suffrages. De nombreux groupes, d'origine religieuse ou laïque, prennent forme et permettent aux hommes, femmes et adolescents de se retrouver autour de centres d'intérêts communs. Les hommes

accèdent à des clubs tels que le Rotary, ou à des fraternités comme les Francs-Maçons. Les femmes s'orientent vers des groupes à visées éducatives, caritatives et sociales, tandis que les enfants sont intégrés à des associations plus ludiques et sportives, en tête desquelles on trouve les scouts.

Ces groupes et associations deviennent si nombreux que certains en viennent à réaliser qu'ils doivent à présent faire face à un emploi du temps bien plus chargé qu'auparavant.

Des activités diversifiées

L'utilisation du temps libre varie en fonction des lieux, des saisons et des classes sociales. Les activités sociales, la lecture, la radio et le cinéma sont les plus répandus, en particulier en milieu rural et parmi la classe moyenne et inférieure. La danse devient également un divertissement en plein essor, même si les religieux conservateurs la considèrent d'un mauvais œil. Les rassemblements, dans la rue ou en campagne, sont fréquents dans les régions chaudes ou pendant la période estivale. Dans les années 20, on voit également fleurir une multitude de parcs d'attraction, plus ou moins importants, qui attirent des foules considérables grâce à leurs manèges, pistes de danse et autres jeux de hasard. Les cirques ambulants jouissent également d'une belle popularité. Dans la classe ouvrière, des divertissements tels que le bowling ou le billard gagnent du terrain. La Prohibition a entraîné la fermeture de nombreux bars, et ceux qui proposent des tables de billard et des machines à sous en tirent un bénéfice substantiel.

Les jeux de cartes sont pratiqués par toutes les classes sociales, mais la classe popu-





laire accorde sa préférence au poker et au blackjack, tandis que les classes moyennes et supérieures préfèrent le bridge, considéré comme moins vulgaire. Le jeu le plus en vogue aux États-Unis est le mah-jong. Il s'importe par milliers, et certains coûtent jusqu'à 500 $.

Sport

Les rencontres sportives sont, depuis longtemps, l'occasion de se retrouver et de parier de petites sommes, tout en admirant les performances des athlètes ou des chevaux de course. La Grande Guerre a conduit une large partie des soldats à s'intéresser au baseball et à la boxe, et nombre de vétérans des classes populaires, de retour du front, sont amenés à devenir joueurs ou entraîneurs dans ces sports. Ceux issus de la classe moyenne s'adonnent plus volontiers à la chasse et à la pêche, tandis que des sports plus onéreux, comme le golf ou le tennis, recueillent les suffrages des Américains aisés.
La plus grande évolution en matière de sport reste bien entendu celle de l'audience récoltée par les rencontres sportives. L'automobile permet à de nombreux spectateurs d'assister aux matchs, mais plus que tout, la radio offre au sport une audience nationale.

Le baseball représente le sport le plus populaire dans les années 20, même si les grandes ligues, constituées de deux fois huit équipes dont les vainqueurs s'affrontent lors des World Series, sont confinées au nord-est du pays. Le scandale des Black Sox en 1919 a amené une profonde réflexion sur le baseball, qui entraîne un contrôle plus strict, mais conduit également à une modernisation des règles destinée à rendre les rencontres plus spectaculaires. On construit de nouveaux stades qui accueillent des foules venues admirer ce qui constitue le divertissement préféré du pays. Les radios et journaux proposent des comptes-rendus des rencontres dans tous les pays, et des ligues mineures voient le jour dans d'autres États que ceux du nord-est, augmentant la visibilité de ce sport, dont les joueurs deviennent, à l'image de Babe Ruth, des icônes nationales.
Le football, populaire, en particulier sous sa version universitaire, attire étudiants et anciens pensionnaires, le tout créant une atmosphère fédératrice autour de la faculté, dont les couleurs et symboles sont arborés longtemps après la fin des études. Le football professionnel reste dans l'ombre des universités.

Le basket bénéficie de son statut de sport intérieur pour attirer le public durant les mois d'hiver. Apprécié par les hommes comme par les femmes, il se développe dans tout le pays et se professionnalise progressivement.
Le sport devient l'une des activités principales du pays. La natation, la course à pied ou le vélo sont largement pratiqués par les enfants et les jeunes adultes, et le baseball se joue en famille. Le gant de baseball devient d'ailleurs un cadeau commun pour les enfants. Toutefois, l'activité physique tend à décliner après la sortie de l'université, et les adultes préfèrent généralement l'automobile pour se détendre, ce qui n'est pas sans enrichir les silhouettes de quelques kilos superflus.

Danse

Le charleston est la danse en vogue dans les années 20. Il se danse en couple séparé et face à face sur un rythme rapide à 4/4. Le pas de base, qui requiert la « souplesse des genoux et des chevilles », consiste à garder les genoux serrés et à envoyer alternativement le pied en l'air à l'extérieur en faisant pivoter sur place l'autre pied.

Des flappers s'entraînent au Charleston



Le charleston est assez difficile à danser et fatigant. Après quelques années de succès, il cède la place au black-bottom.

Les marathons de danse apparaissent également. Il s'agit d'un concours qui consiste à danser le plus longtemps possible, en couple. Pouvant durer plusieurs jours, voire semaines, ils sont très en vogue aux États-Unis durant l'Entre-deux-guerres. Les vainqueurs peuvent espérer empocher quelques centaines de dollars, ce qui représente un prix très motivant.

Lecture

Les États-Unis constituent, dans les années 20, une nation de lecteurs. La base de la lecture est constituée par les journaux quotidiens et les magazines, mais les livres rencontrent également un franc succès, grâce en particulier à l'ouverture de nombreuses bibliothèques qui les rendent accessibles à tous.



Des clubs de lecteurs, dont le plus célèbre est le club du « Livre du Mois », amènent les ouvrages dans des régions reculées du pays grâce à leur système de vente par correspondance, et créent par là-même une identité littéraire américaine : partout, on lit les mêmes livres.

Les vacances

Dans les années 20, la classe moyenne américaine commence également à jouir d'une possibilité jusqu'alors réservée aux riches : les vacances. Les employés bénéficient généralement d'une période de deux semaines de congés payés, privilège rarement accordé à ceux qui sont payés à l'heure. Ces derniers peuvent parfois être autorisés à s'absenter une ou deux semaines sans perdre leur travail, mais ne sont pas payés pendant ce laps de temps. Quant aux travailleurs agricoles, les vacances sont pour ainsi dire inexistantes. Ceux qui peuvent se permettre de prendre des vacances profitent souvent de leur automobile pour rendre visite à des proches habitant d'autres États, en dépit de la qualité fluctuante des routes et de la difficulté à trouver son chemin. En conséquence, il est courant d'emporter avec soi son matériel de camping. On voit également apparaître, en bordure de route, des structures hôtelières peu confortables pour accueillir les voyageurs surpris par la nuit. Ces motels se généralisent à partir des années 20.

Les sites touristiques gagnent une nouvelle renommée, et on voit affluer nombre de touristes aux chutes du Niagara, au Grand Canyon ou dans les parcs nationaux de Yellowstone et de Yosemite.

Pour de nombreux Américains, les vacances constituent le point d'orgue de l'année en matière de loisirs, mais les fêtes religieuses restent les plus importantes d'un point de vue affectif. Les fêtes de Noël sont celles qui revêtent le plus d'importance pour les chré-

tiens. Elles ont intégré nombre de traditions issues des communautés immigrantes, souvent germaniques ou scandinaves, comme celle du sapin décoré, du Père Noël (Santa Claus), des cartes de vœux ou des cadeaux. D'autres événements, tels que Pâques, la fête de l'indépendance (4 juillet), Halloween (fin octobre) ou Thanksgiving (quatrième jeudi de novembre) jouissent également d'une belle popularité. Des fêtes communautaires ou religieuses, comme la St Patrick ou Yom Kippour, sont également célébrées çà et là.

Le budget affecté aux vacances, et par extension aux loisirs, varie d'une année sur l'autre pour la majorité des Américains, en particulier ceux de la classe moyenne. L'évolution de la situation professionnelle et les contraintes économiques pèsent lourdement sur les à-côtés. En outre, les impératifs en termes de dépenses de santé ou d'éducation pour les enfants sont autant de facteurs qui font parfois pencher la balance. La plupart des Américains des années 20, contrairement à l'image couramment véhiculée, mènent une vie routinière et laborieuse, rarement contrariée par un événement digne d'intérêt. Bien entendu, les investigateurs échappent largement à ce schéma.



La radio

La radio devient la compagne favorite des familles américaines. Sa non-dépendance à l'alimentation électrique la rend disponible aussi bien en ville qu'en milieu rural. Dès 1922, on observe une amélioration sensible de la qualité des radios, et en 1928, un branchement électrique direct devient possible. De même, les radios embarquées à bord des voitures commencent à apparaître, même

Quelques chiffres de 1929

- 147 000 joueurs de bowling
- 80 millions pour la fréquentation hebdomadaire moyenne des cinémas.
- 6,4 millions de permis de chasse.
- 1 012 millions de dollars dépensés pour la radio, les enregistrements, les instruments de musique.
- 336 millions de dollars dépensés pour les jouets et les équipements sportifs.
- 847 millions de dollars dépensés pour les livres, magazines et journaux.

Au rayon radio d'un grand magasin

Un orchestre de jazz de Chicago en 1924

si leur encombrement les rend rares et peu pratiques.
La radio permet aux Américains de prendre part – certes à distance – aux événements majeurs du pays : informations importantes, météo, musique live (surtout classique), histoires pour enfants et programmes à but d'instruction. A la fin des années 20, les programmes religieux, jusque là cantonnés aux diffusions locales, gagnent une audience nationale.
Grand gagnant de l'essor, le sport se taille la part du lion.
Le phonographe souffre de la concurrence de la radio. Il ne permet, en effet, d'écouter que cinq minutes par face, ce qui rend la manipulation particulièrement contraignante.

Les heures habituelles de la journée de travail sont délaissées par les stations jusqu'à la fin des années 20, où des programmes spécialement étudiés pour les femmes au foyer apparaissent, notamment les soap-operas.

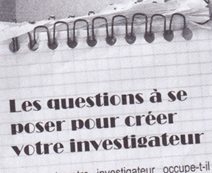
Le plus populaire est *Amos'n Andy*, un programme originaire de Chicago qui acquiert une renommée nationale en 1929. Au début des années 30, près d'un tiers du pays écoute le programme entre 19 h et 19 h 15 sur NBC. Il relate les histoires de deux Afro-Américains qui, après avoir quitté leur Géorgie natale, s'installent à Chicago et se heurtent aux surprises de la vie citadine.

Le jazz

Né au début du XXème siècle aux États-Unis, le jazz est issu des musiques des Noirs américains, entre autres les « work songs » des esclaves africains, du negro spiritual et du gospel. A partir de 1920, et des premiers enregistrements de Mamie Smith, le blues, né dans le delta du Mississipi, se répand rapidement. Par ailleurs, le ragtime, incarné par le pianiste Scott Joplin, apparaît, ainsi que le stride et le boogie-woogie. Traditionnellement, on situe la naissance du jazz à la Nouvelle-Orléans, avec les formations des « brass bands ». Le premier enregistrement de jazz date de 1917, par l'Original Dixieland Jass Band.

Mais ce seront surtout Kid Ory, Sydney Bechet et Louis Armstrong qui marqueront la décennie et les débuts du jazz. A la fin des années 20 apparaissent le swing et les big bands de Duke Ellington, Count Basie, Glenn Miller, ou encore Benny Goodman. Ils jouent des compositions de George Gershwin, Cole Porter ou Richard Rodgers.

Le jazz n'a, au départ, pas bonne presse auprès des radios, en raison de son rythme anarchique, de ses origines afro-américaines et de sa collusion avec les speakeasies durant la Prohibition. Mais à partir de 1924, il s'invite à la radio.
Son principal concurrent, notamment dans le Sud et le Midwest, est la country, considérée comme une musique « blanche » plus acceptable dans des régions fortement marquées par les préjugés raciaux.



Le cinéma

Comme la radio, le cinéma vit une révolution dans les années 20, avec l'apparition des films parlants. Divertissement peu onéreux, il se développe à une vitesse exponentielle, incitant les studios à investir des sommes toujours plus conséquentes pour offrir au peuple le grand spectacle qu'il réclame.
Au début des années 20, les cinémas sont majoritairement de petites salles, implantées dans la plupart des régions, bien que le Sud soit plus réticent. On y trouve souvent un piano ou un orgue pour accompagner les projections.
Plus luxueuses, et plus chères, de grandes salles décorées et pourvues de l'air conditionné accueillent les classes moyennes et supérieures, qui peuvent admirer, en sus des films, des spectacles « live » liés à ces derniers : chanteurs, musiciens, magiciens et acrobates ajoutent une partie sonore à l'écran.
Les salles sont généralement bruyantes, car il est tout à fait dans le ton d'échanger des commentaires entre spectateurs pour créer une atmosphère unique durant la projection. L'avènement du cinéma parlant change ces habitudes. Les accompagnateurs disparaissent, et les salles plongent progressivement dans le silence, ceux qui continuent à commenter à voix haute étant rapidement sermonnés par les ouvreurs ou les autres spectateurs.
Le dimanche est le jour favori pour se rendre au cinéma, ce qui ne manque pas d'attirer l'ire de l'Église, déjà échaudée par les thématiques volontiers liées au sexe qui fleurissent à l'écran, portées par des icônes nationales jouant ouvertement de leur présence sensuelle. Les magazines sur le cinéma apparaissent. Le cinéma est entré dans une ère nouvelle.

Les loisirs par niveau de vie

Indigent

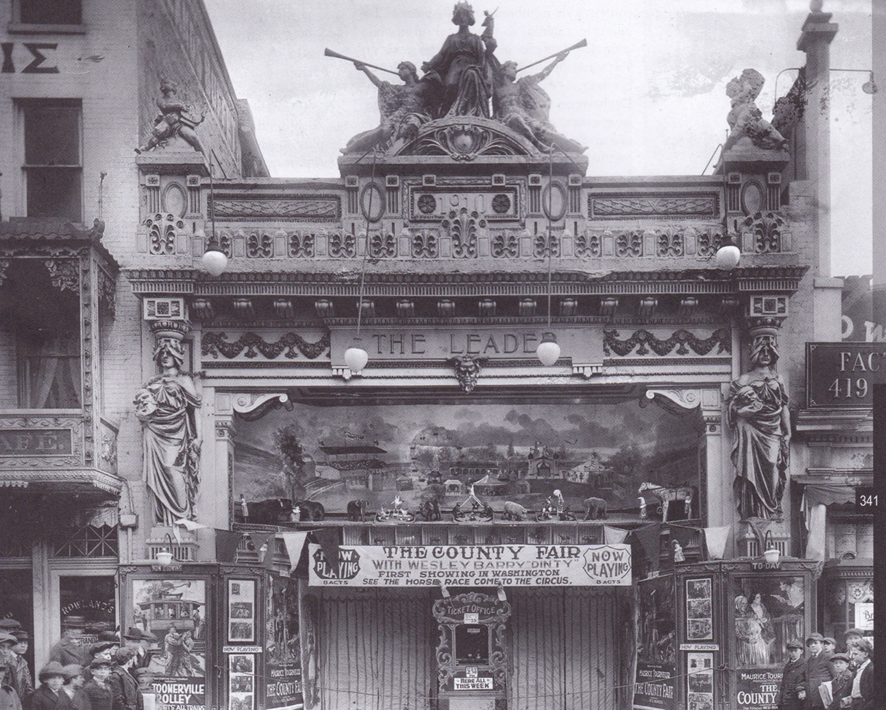
Le terme de loisir est inconnu des indigents, trop occupés à lutter pour leur survie. À peine peuvent-ils, de temps en temps, lire un vieux journal ou se baigner dans un trou d'eau.

Pauvre

Les familles pauvres ne consacrent aux loisirs qu'une partie infime de leurs revenus.

La monnaie américaine

Les billets des années 20 diffèrent sensiblement des billets modernes. Ils sont plus larges et plus longs d'un bon centimètre. Les valeurs nominales sont de 1 $, 2 $, 5 $, 10 $, 20 $, 50 $, 100 $, 500 $, 1 000 $, 5 000 $ et 10 000 $. Beaucoup sont en fait des « silver certificates » ou des « gold certificates » plutôt que de simples émissions de la Réserve Fédérale.
Les pièces comprennent le « penny » de cuivre à l'effigie de Lincoln, 1 ¢, le « nickel » au bison de 5 ¢, le « dime » d'argent de 10 ¢, le « quarter » d'argent de 25 ¢ et le demi-dollar et dollar d'argent. Les pièces d'or sont le quart d'aigle, le demi-aigle, l'aigle et le double-aigle pour des valeurs nominales respectives de 2,50 $, 5 $, 10 $ et 20 $.



Le principal divertissement reste la lecture, en particulier dans les villes, où l'on peut emprunter des ouvrages à la bibliothèque. Le cinéma constitue également une sortie privilégiée, son prix étant très accessible, même aux plus démunis.
La radio devient, au cours des années 20, la compagne favorite des familles pauvres, qui y suivent des programmes de musique, de sport, ainsi que des soaps.
Quant aux speakeasies et autres clubs de danse, ils restent majoritairement hors de portée des bourses les plus modestes, tout comme d'ailleurs les rencontres sportives professionnelles. Les clubs de billard ou de bowling sont privilégiés.
En milieu rural, la chasse et la pêche, loisirs traditionnels, continuent d'avoir leurs adeptes.

Classe moyenne

La classe moyenne, par son expansion, révolutionne le concept de loisir dans les années 20. Cette population toujours plus nombreuse doit remplir un emploi du temps allégé d'heures de travail et des vacances annuelles, qui constituent pour beaucoup une nouveauté.
Les membres de la classe moyenne recourent à de nombreux divertissements. La radio, le cinéma, le sport et l'automobile sont sans doute les plus populaires, mais on voit aussi fleurir à leurs côtés les clubs de bowling, de danse, ou les parcs d'attraction.
Les hommes fréquentent de temps en temps les speakeasies, tandis que les femmes organisent des activités au sein de leur groupe paroissial.
Les membres de la classe moyenne bénéficient généralement d'une période de congés annuels, habituellement de deux semaines, qu'ils mettent à profit pour voyager dans le pays, en voiture ou en bus, et pour rendre visite à leur famille, voire pour admirer des monuments célèbres ou des parcs nationaux.

Une soirée dans un club chic



Aisé

La classe des privilégiés suit la tendance de la classe moyenne, avec une touche d'élégance et de style en plus. Ils assistent aux concerts et aux rencontres sportives en s'offrant les meilleures places, se promènent dans des voitures plus confortables et, quand ils partent en vacances, ils fréquentent des hôtels de qualité. Ils pratiquent le sport au sein de country clubs huppés (le golf et le tennis en particulier), et effectuent de temps en temps un voyage vers l'Europe. L'alcool étant devenu, en raison de la Prohibition, un plaisir de riches, c'est sans surprise que l'on trouve dans les clubs de jazz et les speakeasies les plus huppés des grandes villes une majorité de visiteurs issus des classes aisées.

Riche

Les populations les plus favorisées utilisent leur temps libre de façon très diverse. Dans les sphères élevées de la société américaine, les membres des grandes familles privilégient les divertissements culturels, comme l'opéra, le théâtre ou la lecture, et méprisent les plaisirs populaires comme le cinéma ou le sport.
Les hommes font souvent partie d'un cercle très fermé, où l'on discute de politique, de poésie et d'autres sujets très sérieux. Bien entendu, on en profite pour déguster les meilleurs cigares, accompagnés d'alcools hors d'âge.
Régulièrement, les familles riches prennent la direction de leurs résidences secondaires, le plus souvent situées en Floride, dans le Vermont ou le Maine, voire de destinations exotiques, telle l'Afrique. Ils sont également des habitués des hôtels prestigieux implantés sur les côtes européennes.
Les femmes, quant à elles, fréquentent des clubs mondains, et organisent des dîners de charité ou des clubs de lecture.
Les nouveaux riches font la part belle aux divertissements modernes, souvent spectaculaires. La vitesse, automobile ou aérienne, ainsi que les activités sportives extrêmes, telles l'escalade et la plongée, remportent leurs suffrages. Le cinéma est également populaire, ainsi que les grandes fêtes accueillant des centaines de personnes qui dansent au rythme frénétique des musiques modernes, tout en abusant de substances prohibées.
Les nouveaux riches fréquentent les endroits à la mode, et ne sauraient partir dans un lieu qui ne se trouve pas rempli de journalistes mondains.



Style de jeu .... Gardien .... Campagne ....

Etat Civil

Nom .... Prénom ....

Sexe .... Date de Naissance .... (âge)...........ans

Lieu de Naissance ....

Taille .... Poids ....

Yeux .... Cheveux ....

Couleur de peau ....

Signe distinctif........................

Nationalité ....

Lieu de Résidence ....

Adresse ....

.... Téléphone ....

Qualificatifs

Prestance ....

Endurance ....

Agilité ....

Puissance ....

Corpulence ....

Connaissance ....

Intuition ....

Volonté ....

Origines

Ethnique ....

Milieu social ....

Motivation ....

Personnalité........................

Trouble ....

Trait caché ....

Trouble ....

Carrière

Occupation 1 ....

Occupation 2 ....

Occupation 3 ....

Occupation 4 ....

Occupation 5 ....

Niveau de Vie

Endettement ....

Habitat ....

Habillement ....

Alimentation ....

Déplacements ....

Véhicule

....

Description

....

Evénements marquants

Histoire personnelle

Notes

Le Manuel des Investigateurs

Quels étaient les moyens scientifiques à disposition des agents fédéraux dans les années vingt ? A quoi pouvait-on s'attendre quand on franchissait la porte d'un hôpital psychiatrique ? A quelles formalités devait se soumettre un détective privé pour exercer ? A quoi ressemblait la vie d'un reporter d'un grand journal ? Quelles méthodes employait un faux médium pour abuser ses victimes et comment les enquêteurs de l'étrange les perçaient à jour ?
Le Manuel des Investigateurs répond à ces questions et à nombre d'interrogations que tout joueur de *L'Appel de Cthulhu* a pu se poser en cours de jeu. Comment fonctionne la justice ? Combien coûte un ticket de bus ? Comment s'habille un individu de classe moyenne ? Est-il courant de se promener avec une arme à feu ?

Dans la première partie, le joueur qui souhaite **Créer un investigateur des Années 20** trouvera un processus de création enrichi incluant des éléments de psychologie, de motivation, ainsi que de nouvelles possibilités pour bâtir un véritable passé à son personnage.
La deuxième partie, **Les occupations des Années 20**, regroupe cent vingt occupations de l'époque. Certaines d'entre elles, emblématiques pour *L'Appel de Cthulhu*, font l'objet d'un traitement approfondi au sein de dossiers spéciaux. De grands thèmes sont également abordés, tels que le fonctionnement de la justice, la politique, les milieux criminels, le cinéma ou la religion, pour permettre au joueur de mieux appréhender cette époque.
La troisième partie, **Le quotidien de l'investigateur des Années 20**, révèle la vie quotidienne des Américains dans les Roaring Twenties et l'influence de leur niveau de vie. On réalise alors que, loin des stéréotypes qui circulent sur l'époque, toutes les femmes n'étaient pas des flappers excentriques, ou que les rues ne débordaient pas de musiciens de jazz ou de gangsters sanguinaires…

Le Manuel des Investigateurs et le premier supplément pour *L'Appel de Cthulhu* spécialement conçu pour le joueur et pas uniquement pour le gardien. Pensé en coordination avec *Au cœur des Années 20*, il garantit que joueur et gardien disposent de la même information des deux côtés du paravent. C'est un ouvrage personnel, agrémenté de nombreux documents d'époque, que l'on pourra consulter à loisir durant une partie afin d'interpréter avec plus de justesse son personnage au sein de son époque.

Prix public conseillé 39 €







WWW.SANS-DETOUR.COM

